Recensioni: Tony Hawk's Underground, Amped 2, SOCOM II, Crimson Skies, Legacy of Kain: Defiance, Manhunt
Anteprime: Deus Ex: Invisible War, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Cool Girl, Firefighters, Champions of Norrath
Intervista: Michel Ancel (Ubisoft) **Retro**: La Storia di X-COM, Assault Suits Valken, Castlevania Chronicles

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 004 ■ Gennaio 2004 ■ €6.00

TOP SPIN
MICROSOFT SERVE IL MATCHPOINT

PONG, SET, MATCH!
L'EVOLUZIONE DEL PRIMO GENERE VIDEOLUDICO DELLA STORIA

L'INVASIONE DEI ROBOT
DA MAZINGER Z A GUNDAM, PASSANDO PER TRANSFORMERS ARMADA

FAMITSU FOREVER
I SEGRETI DELLA RIVISTA DI GIOCHI PIÙ VENDUTA AL MONDO

ANTEPRIME
FINAL FANTASY XII
EVERQUEST II
FULL SPECTRUM WARRIOR

RECENSIONI
MARIO KART DOUBLE DASH!!
PROJECT GOTHAM RACING 2
BROKEN SWORD 3 ▪ SIREN
TRUE CRIME ▪ SOCOM 2

PRO CYNETIC 1
PRO EQUIPMENT

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

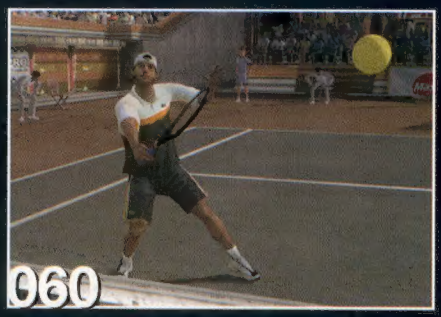
I videogiocatori sono strana gente. Non contenti dei problemi della vita, si cacciano continuamente in assurde situazioni virtuali per il solo piacere di risolverle. Apprezzano chi cerca di conquistare il mondo, chi rapisce le loro principesse, chi sparge monetine per i livelli. Lo stress della realtà sembra non essere sufficiente per loro. Per questo cercano nuovi modi per stressarsi, denunciano presunte ingiustizie nei loro confronti, minacciano lo schermo del televisore, lanciano contro i muri qualsiasi tipo di joypad. Tutto questo, probabilmente, per il solo gusto di rilassarsi a fine partita. La loro filosofia di vita è il tafazzismo. Una gioia masochistica equiparabile a quella di una serie di bottigliate sulle gonadi. Sì, i giocatori sono così. O forse no. No, forse...

I videogiocatori sono gente coraggiosa. Sanno che nessuno è davvero uomo se non dimostra di esserlo, così cercano con ostinazione nuove occasioni per mettersi alla prova. Amano tutto ciò che è pericolo, in particolar modo i barili che rotolano, i lottatori di due taglie più grossi e le piattaforme che precipitano nel vuoto. Adorano l'autocritica e hanno la forza per ascoltare con interesse chiunque dica loro che la realtà non è quello che sembra, che sono dei perdenti o che il gioco è finito. La loro filosofia di vita è il 'No Limits'. Flettono i muscoli e sono nel vuoto. Sì, i giocatori sono così. O forse no. No, forse...

I videogiocatori sono gente pavida. Si nascondono nelle loro piccole camere, davanti ai loro feticci, cercando di estraniarsi dal mondo esterno. Hanno paura della gente e della realtà, per questo si rifugiano in mondi virtuali dove il vero rischio non esiste, dove qualsiasi cosa succeda basta premere il tasto di Reset. La loro filosofia di vita è l'escapismo. Fuggono perché non sanno vivere con gli altri, perché non sanno sostenere nulla di più di una vita artificiale. Sì, i giocatori sono così. Ormai è sicuro. O no? No, forse...

I videogiocatori sono quello che sono. E basta questo. Molti amano la sfida, altri l'estetica, altri ancora altro ancora. Probabilmente hanno tutti qualcosa in comune, ma il videogioco è davvero troppo articolato per poter suggerire classificazioni così nette tra le persone che lo amano. Le classificazioni inutili, in genere, è meglio lasciarle alla stampa generalista. O a chiunque abbia paura di quello che non conosce. La verità è che l'etichetta è un ghetto. E che nel ghetto si è isolati. E che chi è isolato è diverso dagli altri. Non sono modi di pensare che fanno per noi. Ma per chi non vuole etichette, l'unica è cominciare a non darsele da solo. Nel ghetto è bene non lasciarsi rinchiudere, ma anche decidere di non entrare. E allora un giorno scopriremo che il Videogiocatore non è giovane, non è vecchio, non è coraggioso, non è pavido, non è strano e non è normale. Probabilmente non è niente, perché è tutto insieme.
Il Videogiocatore, in verità, non esiste. E forse è proprio da questa negazione che, paradossalmente, inizia la strada per conquistare una propria dignità. Respect. Anche per noi...

Speciali



048 Transformers Armada
Melbourne House prova a realizzare un tie-in finalmente degno di portare il nome 'Transformers'

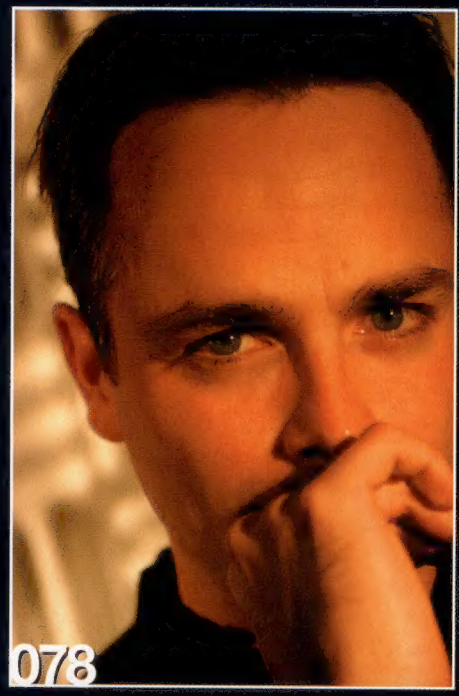
056 Full Spectrum Warrior
Il titolo di Pandemic, nato come software per l'addestramento dell'esercito statunitense, diventa videogioco

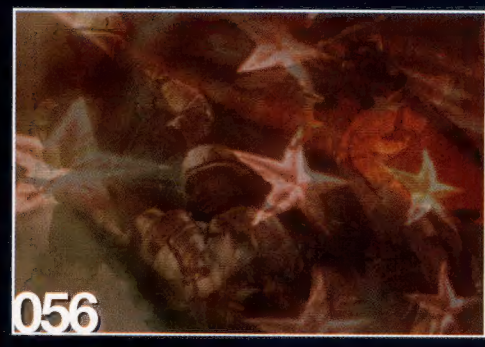
060 Pong, Set, Match!
Videogiochi volge lo sguardo alle origini del tennis simulato. O meglio, del videogioco tout court

066 Famitsu Forever
Videogiochi fa visita alla redazione della rivista di giochi più venduta al mondo. E scopre che...

072 L'invasione dei Robot
La passione dei giapponesi per i mech giganteschi alimenta un mercato di analoga dimensione. **Videogiochi** indaga sul fenomeno

078 Intervista a Michel Ancel
Il lead designer di Ubisoft discute del suo ultimo progetto, *Beyond Good & Evil*





Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
Colin Morrison chief operating officer
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Simone Crosignani editor
Marcello Cangialosi deputy editor
Ivan Fulco deputy editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Riccardo Albini, Andrea Babich, Carlo Barone, Gianluca Belvisi, Matteo Bittanti, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ugo Laviano, Massimo Maietti, Max Marino, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 10,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Costantino Cialfi direttore commerciale

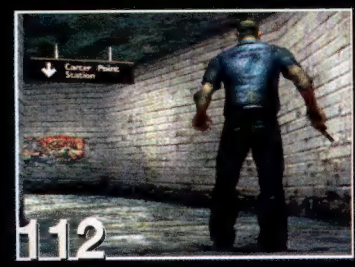
Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera Email
traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075
ADV PRESS
C.so Re Umberto 79 - 10100 Torino
Tel. +39 011/5683375 - fax +39 011/5682725

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 28005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Dino Bortolossi produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Spedizione in abbonamento postale art.2 comma 20/B legge 662/96 - Milano



sommario gennaio

il numero del match point

Rubriche

004 **Prima Pagina**
PSP, IBM e il nuovo ciclo vitale delle console

012 **Mobile Gaming**
Nokia 5140, Sega serve *Virtua Tennis* sul telefonino

014 **Outer Worlds**
Giocando a *Pac-Man* su Excel seduti su un cuscino a forma di GC

018 **BiffoVision**
Videogiochi vs cinema vs letteratura. Il dibattito continua

019 **RedEye**
Il treno per l'Armageddon è in partenza dal binario 5

020 **Trigger Happy**
Wario Ware e il trionfo della varietà

021 **The First Place**
Alta tensione. Bassa tensione

022 **Mattscape**
Il piacere della guida spericolata. Prima parte

023 **Missing in Action**
Beati i massificati, perché erediteranno la terra videoludica

024 **Mr Byte**
Easy to play, difficult to master

025 **Parental Advisory**
Anno nuovo, vita nuova

130 **La storia di...**
X-Com: Enemy Unknown introduce la strategia alle masse

134 **Chronicles**
Da 'Dracula' a *Castlevania*. I vampiri secondo Konami

136 **Bianco&Nero**
Domani voglio diventare ancora più grande...

137 **Retrotest**
1993. *Assault Suits Valken* rilancia gli shoot'em up

138 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Nel prossimo numero**
Musica, maestro!

Anteprime

032 Final Fantasy XII (PS2)
030 EverQuest II (PC)
035 Champions of Norrath (PS2)
036 Deus Ex: Invisible War (Xbox, PC)
038 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox, PS2, GC, PC)
040 Cool Girl (PS2)
042 Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (PS2)
043 Firefighter F.D.18 (PS2)
044 Junk Metal (PC)
044 Chrome Hound: Ages of Arms (NA)

Recensioni

084 Top Spin (Xbox)
086 Mario Kart: Double Dash!! (GC)
088 Project Gotham Racing 2 (Xbox)
090 Tony Hawk's Underground (PS2, Xbox, GC)
092 Amped 2 (Xbox)
094 SOCOM II U.S. Navy SEALs (PS2)
096 Hidden & Dangerous 2 (PC)
098 True Crime: Streets of LA (PS2, Xbox, GC)
100 Secret Weapons Over Normandy (PS2, Xbox, PC)
102 Crimson Skies (Xbox)
104 Castlevania: Lament of Innocence (PS2)
106 Legacy of Kain: Defiance (PS2, Xbox)
108 Forbidden Siren (PS2)
110 Broken Sword: Il Sonno del Drago (PS2, Xbox, GC, PC)
112 Manhunt (PS2)
114 Metal Arms: Glitch in the System (PS2, Xbox, GC)
116 Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)
118 ESPN NBA Basketball (PS2,Xbox)
120 SWAT: Global Strike Team (PS2, Xbox)
121 Counter-Strike (Xbox)
122 The Sims: Fuori Tutti! (PS2, Xbox, GC, GBA)
123 Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA)
124 Mario Party 5 (GC)
125 Fire Emblem (GBA)
126 kill.switch (PS2, Xbox)
127 Ghosthunter (PS2)
128 Medal of Honor: Rising Sun (PS2, Xbox, GC)

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/2529161 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail arretrati@futuremediaitaly.it

ASSOCIATO A
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Sony svela il prototipo di PSP

È compatto, solido e sexy. Ma non è il design definitivo. Ciononostante è più che sufficiente a stimolare rapita ammirazione

Sebbene l'identità di PSP debba restare ufficialmente segreta fino al prossimo E3, Sony ha reso pubblica la prima immagine del sistema. Ma in versione prototipo. Durante la riunione societaria tenutasi a New York lo scorso 4 novembre per illustrare la strategia di ristrutturazione del colosso giapponese, Ken Kutaragi ha fatto un po' di luce sull'orientamento di Sony circa il design di PSP, includendone il modello concettuale fra gli slide della sua presentazione in Power Point.

Prima di addivenire alla soluzione stilistica ammirabile nella pagina a lato, si ritiene che Sony ne abbia scartata una analoga a quella di GBA SP ed un'altra basata sul palmare Clié UX50. Sebbene si tratti di un prototipo, **Videogiochi** sa dell'esistenza di un certo numero di unità perfettamente funzionanti, fabbricate per condurre le prime fasi di testing.

La cornice metallica sembra pensata per rendere il sistema meno fragile nell'aspetto e nella pratica rispetto all'analoga mercanzia fornita da case più (Nintendo) o meno (Nokia) concorrenti, ma la verniciatura lucida assieme all'apparente latitanza di un sistema di protezione dello schermo danno adito a timori in merito all'immunità dai graffi. Si ritiene che le immagini del prototipo non mostrino l'opportuno pannello protettivo, ma è difficile indovinare dove e come verrebbe applicato senza inficiarne lo splendido design e la praticità. Per la cronaca, l'elemento del collage che riporta la dicitura 'PSP'

> "**Videogiochi** sa dell'esistenza di un certo numero di unità perfettamente funzionanti, fabbricate per condurre le prime fasi di testing"

all'interno di un cerchio, non è detto pannello, ma semplicemente il retro del sistema. Perdonate l'eventuale offesa alla vostra intelligenza ed al vostro acuto spirito di osservazione, ma andava detto.

Trovano conferma l'inclusione di uno schermo da 4.5 pollici retroilluminato in formato 16:9 dalla risoluzione di 480x272 pixel, mentre i tasti, prevedibilmente distribuiti ai lati dello schermo, saranno probabilmente standard piuttosto che 'fusi' allo chassis come mostrato in figura. La latitanza del già confermato stick analogico, del resto, lascia supporre che l'intero layout si limiti ad indicare approssimativamente la dislocazione dei tasti piuttosto che il loro aspetto definitivo. Interessante notare l'accorpamento della levetta analogica alla croce direzionale, con quest'ultima apparentemente ispirata al design 'ad anello' tipico dei telefoni cellulari di recente fabbricazione.

Data la natura 'strategica' della conferenza, Ken Kutaragi non ha fatto accenno ad alcuna caratteristica funzionale di PSP, evitando pertanto di far luce sulle voci che danno l'autonomia del sistema orbitante fra le 3 e le 6 ore. L'ingegnere più famoso di Sony si è invece espresso sulle sue finalità, ribadendo che PSP è un elemento (im)portante della sua visione di quel "network multimediale personale" che all'attività squisitamente ludica affianca funzioni di ricezione e riproduzione di musica e film. PSP vuole essere il gemello nomade e tascabile di PSX. In altre parole, quel 'walkman del 21° secolo' che aspira a divenire.

Con i primi kit di sviluppo attualmente in viaggio verso i rispettivi licenziatari, l'inizio del prossimo anno coinciderà probabilmente con la diffusione delle prime informazioni concrete di carattere contenutistico. I più impazienti possono intanto trovare qualcosa all'indirizzo www.humansoft.com/hsmain_g.html. Ma non si aspettino di cadere dal trono per la sorpresa.

One chip to rule 'em all

Microsoft cambia radicalmente il suo approccio alla produzione mentre cresce l'importanza di IBM come fornitore di tecnologie

Microsoft e IBM hanno annunciato un accordo in virtù del quale la seconda offrirà alla prima la tecnologia necessaria per lo sviluppo della CPU di Xbox2, scavalcando così Intel, fornitrice di analoga mercanzia silicea per l'attuale sistema Microsoft. Questo, unito al già annunciato patto con ATI in merito al processore grafico, lascia intendere che l'eventuale retrocompatibilità della prossima console Microsoft dovrà dipendere da un software di emulazione. Una buona notizia per IBM, che è adesso fornitrice della tecnologia alla base di tutti e tre i sistemi di prossima generazione, partendo dalla CPU che verrà accomodata nel successore di GameCube fino ad arrivare al Cell sviluppato in collaborazione con Sony e Toshiba.

Dal punto di vista Microsoft, il significato di quest'accordo è ancor più importante. Laddove la casa di Redmond ha allestito l'attuale Xbox mettendo insieme componenti fondamentalmente estrapolati da un PC, forniti da società leder del settore come Intel e nVIDIA, la tipologia di contratti stipulati per Xbox2 indica un ripensamento da parte di Microsoft nell'approccio allo sviluppo e alla fabbricazione dell'hardware, allineandolo di fatto a quello adottato dai suoi rivali.

Gli accordi non prevedono infatti la fornitura del chip 'fisico', ma la semplice concessione in licenza della tecnologia su cui si basa, dando modo a Microsoft di gestire il processo di fabbricazione personalmente. Ne consegue che laddove nVIDIA e Intel effettivamente vendevano al colosso americano i rispettivi prodotti, ATI e IBM riceveranno royalty in cambio del libero sfruttamento delle proprie tecnologie. I benefici derivanti da questo approccio sono molteplici e più o meno evidenti. È lapalissiano, ad esempio, che la casa di Redmond si garantisca un maggior controllo sullo sviluppo e sulle modalità di implementazione della tecnologia nella sua prossima piattaforma, guadagnando al tempo stesso la facoltà di operare modifiche alla produzione per abbatterne i costi.

"I contratti stipulati per Xbox2 indicano un ripensamento da parte di Microsoft nell'approccio allo sviluppo, allineandolo a quello dei suoi rivali"

Il significativo coinvolgimento di IBM nello sviluppo di tutte le console principali di prossima generazione stabilisce un precedente importante. È forse il primo passo verso la standardizzazione tecnologica? Ma soprattutto, chi fa da garante per il segreto industriale?

Meno evidenti, seppur altrettanto importanti, sono le ripercussioni di questo approccio sulla scena dell'hackeraggio. L'inclusione di componenti standard nell'attuale console Microsoft ha agevolato l'operato di hacker e pirati, tant'è che Xbox è attualmente il sistema più 'aperto' alla modifica dei suoi componenti (HDD in primis) e alla lettura di software contraffatto o di emulatori. Gli accordi siglati con ATI e IBM faranno di Xbox2 un 'sistema proprietario' esattamente come quelli di Sony e Nintendo, rendendo più difficoltoso abbatterne le barriere.

Sebbene la tecnologia di ATI sia la medesima impiegata sulle sue schede grafiche della linea Radeon, la particolare tipologia di contratto che la lega a Microsoft permette a quest'ultima di apportarvi modifiche significative per adattarla alle esigenze connaturate ad uno sfruttamento a sfondo squisitamente ludico. Così come Sony ha modificato significativamente l'architettura MIPS elaborando un set di istruzioni più indicato alle funzionalità previste per la sua console, Microsoft farà probabilmente altrettanto con la tecnologia PowerPC licenziata da IBM per Xbox2. Non solo. Con la possibilità di scegliere a chi delegare l'effettiva fabbricazione del chip (vuoi a un'azienda dei paesi dell'est o alla stessa IBM) Microsoft avrà più chance di risparmiare.

Esistono ovviamente delle controindicazioni. L'attuale console Microsoft gode di particolari attenzioni da parte degli sviluppatori per PC proprio in virtù della familiarità dei suoi componenti, ma non è detto che il suo successore sortirà il medesimo effetto, dal momento che non sarà più basato sull'architettura x86. A differenza di Sony, Microsoft non dispone di impianti propri per la fabbricazione di processori e dovrà pertanto rivolgersi a terzi: questo la pone nell'infelice situazione di dover investire denaro extra o di rivolgersi a due o più fabbriche differenti se desidera garantirsi il ritmo produttivo necessario a sostenere una domanda eventualmente considerevole. E non vanno dimenticate le royalty da pagare ad IBM ed ATI per ogni console venduta.

Ciononostante la via intrapresa da Microsoft è l'unica percorribile in vista dell'imminente scontro con Sony. Secondo alcune voci, Bill Gates potrebbe annunciare Xbox2 già all'inizio dell'anno prossimo, puntando ad una release del sistema durante quello successivo.

Bitpower

Abitudine quotidiana

www.bitpower.it

I nostri prodotti

Troverai tutti gli accessori più rari per la tua Playstation 2, Xbox, Gamecube, Dreamcast o Gameboy . Vuoi acquistare o prenotare gli ultimi titoli sia nazionali che import? nessun problema! Vieni in negozio oppure visita il nostro sito, risponderemo a tutte le tue domande .

Vendita Online

Informazioni dettagliate con immagini e caratteristiche per ogni prodotto . Possibilità di pagamento con bollettino PT, Bonifico, carte di credito e contrassegno, le transazioni sono protette da SSL 128 BIT . Sito navigabile con qualsiasi Browser . Le spese di spedizione partono da 3 euro, tutte le vigenti normative di diritto di recesso e privacy sono rispettate ed hanno un apposito spazio informativo liberamente consultabile . Storico ordine e tracciamento pacchi verificabile in ogni momento .

I nostri servizi

La tua console non funziona più?, portala da noi e con un preventivo gratuito ed una garanzia di 3 mesi, risolveremo tutti i tuoi problemi . La tua console è datata e nessuno la ripara?, abbiamo le conoscenze necessarie per riportarla in vita . Il nostro laboratorio è attrezzato per ogni evenienza . Abiti lontano? Si effettuano spedizioni in tutta Italia .

Anche in negozio

Largo preneste 34
00176 ROMA
Tel 0627800067
bitpower@bitpower.it

Bitpower consiglia:

PROJECT Ring

www.project-ring.com

La voce alternativa sui videogiochi

Tutti i copyright appartengono ai rispettivi proprietari

Cavalcando l'onda anomala

Il mondo si è ribaltato. Le vendite GameCube sono schizzate alle stelle mentre quelle PlayStation2 sono in stallo. Un segnale dell'inizio della prossima transizione generazionale o il risultato di una pianificazione strategica a lungo termine?

È indubbiamente corretto affermare che produttori e sviluppatori di videogiochi siano vittime del loro stesso operato o della sorte, ma al di là delle frecciate che il destino riserva loro, l'andamento dell'industria in cui operano dipende principalmente dai produttori di console.

Come direbbe Omero riferendosi alle divinità greche, sono loro ad avere il potere di influenzare la domanda. Basta considerare il considerevole aumento delle vendite di GameCube a seguito dell'abbattimento del prezzo a 99 euro in Europa e a 99 dollari negli Stati Uniti: se di fatto qualche altro publisher al di là di Nintendo avesse fatto uscire giochi per la console, ora starebbe facendo un sacco di quattrini. È questo genere di mosse quasi imprevedibili che sottolinea l'importanza di comprendere il comportamento ciclico dell'industria. Così come la caduta delle prime foglie preannuncia l'arrivo dell'autunno, il taglio dei prezzi dell'hardware prelude al prossimo ciclo dell'industria. Un periodo in cui le console vengono praticamente svendute per far posto alle nuove generazioni. In teoria, affrontare nel migliore dei modi la transizione garantisce prosperità per i successivi cinque anni.

Basta considerare l'operato di società come Electronic Arts, Rockstar, Criterion e Free Radical Design. A modo loro, ognuna si è preparata con anticipo all'avvento di PlayStation2, ed è da allora che racimola ricompense. Quelle che non l'hanno fatto, come Core Design, Oddworld Inhabitants o Namco, fanno ancora fatica a restare a galla.

In America, gli analisti di DFC e Strategic Analytics prevedono un picco delle vendite hardware nel 2003, sebbene Sony possa rinvigorirle nel 2004 e nel 2005

Per queste ragioni è palpabile l'interesse che circonda l'attuale strategia di Nintendo. Con il prezzo di GameCube già al minimo consentito dal rispetto del break even, l'incremento delle vendite hardware rappresenta un'anticipazione di quello che sarebbe potuto succedere nel 2004 e nel 2005. In questo contesto, la mossa di Nintendo può essere interpretata come l'ultimo tentativo di ridestare l'amore di giocatori, sviluppatori e produttori verso il proprio marchio. Oppure potrebbe indicare l'intenzione di commercializzare il prossimo sistema prima del previsto, o quantomeno di rilasciare una versione 'aggiornata' di GameCube con un adattatore di rete integrato nel 2004.

Queste conclusioni sono il motivo per cui si spendono tempo e denaro cercando di interpretare ogni mossa e dichiarazione da parte dei costruttori hardware. Ogni volta che Ken Kutaragi appare un po' pallido e assonnato o che Robbie Bach dice "Awesome!" con un trasporto leggermente più marcato del solito, gli analisti si mettono all'opera, modificando le proprie previsioni e consigliando i loro clienti di conseguenza. Pertanto, sebbene fino ad oggi si fosse tutti convinti che la prossima generazione di console non avrebbe visto la luce prima del 2005, il recente operato di Nintendo potrebbe accelerare i tempi.

Sony ai box

Ma non è solo Nintendo a fare notizia. L'apparente indebolimento di PlayStation2 è stato uno dei recenti argomenti di discussione fra gli analisti. La società madre Sony Corporation (che ad aprile perfezionerà l'acquisto di tutte le azioni di SCEI per inglobarla definitivamente) sta per affrontare un triennio di ristrutturazioni della propria divisione elettronica, con annesso licenziamento di 20.000 dipendenti.

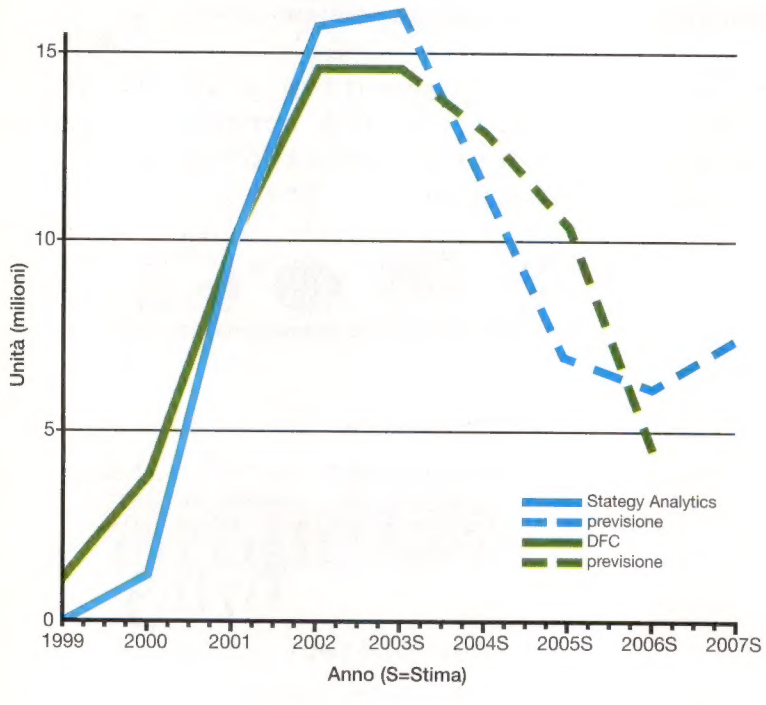
Le vendite di PlayStation2 cominciano ad affievolirsi, mentre i profitti di Sony Computer Entertainment dell'ultimo trimestre segnano un calo del 91%. Electronic Arts ha abbassato di un milione le sue previsioni sulle vendite di PS2 nel mercato americano, e Sony stessa prevede un calo di 2,5 milioni di unità vendute nell'anno fiscale in corso, rispetto alle 22,5 milioni di unità piazzate in quello precedente.

> "Così come la caduta delle prime foglie preannuncia l'arrivo dell'autunno, il taglio dei prezzi prelude al prossimo ciclo dell'industria"

Alcuni avanzano l'ipotesi che questo rallentamento preluda ad un ciclo vitale di PS2 inferiore a quello di PSone, nonché ad un lancio anticipato di PlayStation3. Ma **Simon Price**, analista presso IDG Consulting, sostiene che il timore che le vendite di PS2 abbiano già raggiunto il picco siano infondate. "Non bisogna dimenticare che PlayStation2 costa ancora 199 dollari negli Stati Uniti", fa notare. "Oltre il 65% delle vendite totali di PSone ha avuto luogo al di sotto dei 149 dollari. Ciò non vuol dire che lo stesso accadrà con PS2, ma credo si verificherà un'impennata quando il prezzo scenderà a 149 e poi a 99 dollari".

Nick Parker di Screen Digest, ex-vicepresidente della pianificazione strategica presso Sony Computer

Vendite hardware (128bit) annuali



Entertainment Europe, ritiene che PlayStation2 abbia ancora molto da dire: "Sony ha ancora diversi jolly da giocare", spiega. "Quando il prezzo di PSone venne abbassato a 99 sterline, la base installata raddoppiò. Se questa strategia vale anche per PS2, il prossimo Natale Sony potrebbe portare il prezzo su quella cifra, nella previsione che le vendite accelerino fino al 2006 senza ulteriori ribassi. Siamo all'ottavo anno di vita di PSone. PlayStation2 potrebbe arrivare a nove o addirittura dieci".

Pertanto, e curiosamente, sembra probabile che l'attuale rallentamento delle vendite di PS2 indichi l'intenzione di Sony di prolungarne il ciclo vitale in previsione di un lancio di PlayStation3 nel 2006.

Imparare la lezione

Uno dei motivi per cui l'industria è così sensibile alle questioni relative alla transizione va ricercato nel fatto che in molti sono usciti con le gambe rotte da quella occorsa precedentemente.

Con Sony stessa apparentemente stregata dalla sua stessa hype, molti produttori e sviluppatori avevano abbandonato PSone (malgrado la sua gigantesca base installata) in favore di PS2 (un sistema inizialmente tormentato da problemi alla produzione). "I produttori trasferirono tutte le loro proprietà intellettuali da PSone a PS2, ma coloro che continuarono a supportare la prima ne hanno ricavato i migliori benefici", ricorda **Richard Leinfellner**, vice presidente alla produzione di EA Europe. Furbescamente, il colosso americano realizzò il suo primo videogioco di Harry Potter per PSone e PC, non PlayStation2, facendo registrare vendite imponenti.

Leinfellner fa anche notare che la sfida tecnologica offerta da PlayStation2 rese il passaggio dal vecchio al nuovo più dannoso del previsto. "Durante l'ultima transizione, l'industria si è trovata di fronte ad una tecnologia completamente nuova, infinitamente superiore rispetto alla precedente", ricorda Leinfellner. "Con una buona pianificazione, dei buoni strumenti ed una maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità, la prossima dovrebbe andare molto meglio".

Un fattore che potrebbe aiutare ad ammorbidire la transizione, soprattutto dal punto di vista delle performance finanziarie, è il numero sempre crescente di piattaforme non specificatamente dedicate al videogioco. "Il mercato dei giochi PC agisce come una forza stabilizzatrice dell'industria quando le vendite per console cominciano a diminuire", spiega **Frederic Diot** di Datamonitor. Visto che si basa su un hardware costantemente upgradabile, il mercato PC tende sempre a impennarsi durante la transizione occorrente in quello console, proprio perché in quel periodo offre la piattaforma di gioco più all'avanguardia grazie all'operato di società come ATI e nVIDIA.

"Credo che la console PSP di Sony così come Game Boy Advance di Nintendo rappresenteranno una fonte significativa degli introiti", continua Diot.

La calma è la virtù dei forti

Secondo la tradizione, l'industria videoludica tocca il punto massimo circa tre o quattro anni dopo il lancio di ogni generazione di console. Con il lancio di PS2 nel 2000 e quelli di Xbox e GameCube nel 2001, ciò significa che le vendite hardware dovrebbero toccare il picco nel 2004, seguite da quello delle vendite software nel 2005. Il *valore* di queste ultime, invece, dovrebbe registrare il suo picco nel 2004, quando i prezzi cominciano a calare e le console penetrano maggiormente nel mercato di massa. Ciononostante, con Sony che prevede un calo delle vendite in US alla fine del 2003, con il ritocco del prezzo di GameCube ad incrementarne le vendite (sia hardware che software), ed il mercato giapponese già in declino, è probabile che le vendite hardware stabiliranno il record già nel 2003.

"C'è il timore in US che le vendite hardware abbiano già toccato il loro punto massimo. Di certo non ci aspettiamo una crescita significativa per quest'anno senza un abbattimento dei prezzi", dice Simon Price di IDG. "Detto questo, un salutare abbassamento dei prezzi nel 2004 potrebbe far crescere le vendite, pertanto non si assisterebbe al vero picco fino al prossimo anno".

Nick Gibson di Games Investor Consulting trova che sia attualmente difficile prevedere l'evoluzione del mercato. "Credo che il 2004 vedrà un numero di unità distribuite analogo (se non leggermente inferiore) a quello registrato nel 2003. Sebbene molto dipenderà dalla tempistica di future riduzioni di prezzo".

Frederic Diot di Datamonitor è invece convinto che il 2004 sarà l'anno del picco. "Credo che in Europa il 2004 farà registrare il maggior numero di vendite hardware per questa generazione. E lo stesso accadrà negli Stati Uniti, sempre nel 2004, ma un po' prima che in Europa".

Periodo di lancio

Videogiochi ha chiesto a tre analisti di ipotizzare il periodo di lancio della prossima generazione di console.

Simon Price, IDG Consulting
"Credo che Microsoft e Nintendo lanceranno per primi. Nintendo ha solo da perderci 'resistendo' nel ciclo attuale e ha quindi da guadagnarci lanciando prima degli altri. Ma deve stare attenta a non 'fare un Dreamcast', dare cioè a vedere che si tratti di una console di transizione. Microsoft ha sempre dichiarato che lancerà Xbox2 insieme a PS3 o addirittura prima, ed ha le risorse per farlo. Sony è invece quella che trarrebbe il maggior beneficio da un lancio ritardato. PlayStation2 ha praticamente sorretto l'intero business di Sony e la società non può essere sicura di un dominio nel prossimo ciclo analogamente a quanto accade ora. Direi quindi 2005 per Nintendo, 2005 o 2006 per Microsoft e 2006 per Sony".

Frederic Diot, Datamonitor
"Credo che la strategia di Microsoft sia quella di lanciare il suo prossimo sistema prima di PS3 o al limite non troppo dopo. Ritengo che il 2005 sia l'anno ideale per il lancio di PS3 e Xbox. Nintendo non è certo nota per rispettare le sue promesse in materia di date di lancio. Inoltre, laddove Microsoft e Sony sembrano avere una chiara idea di come saranno le rispettive console, probabilmente Nintendo sta ancora valutando l'eventualità di aggiungere funzionalità extraludiche e di connettività. Pertanto ritengo che la sua prossima console verrà lanciata nel 2006. Ma spero di sbagliarmi, perché sarebbero guai per Nintendo.

Nick Gibson, Games Investor Consulting
"Sony è stata chiara in merito a quando le sue fabbriche saranno in grado di produrre in massa processori Cell (a tutto regime dall'inizio del 2006), ma l'architettura scalare e multiprocessore di PlayStation3 le concede l'opportunità di modificare (leggi, migliorare) le specifiche della console fino all'ultimo momento del processo di design dell'hardware. Questo non era possibile con le generazioni precedenti. Microsoft, d'altro canto, ha dichiarato di non voler concedere a Sony lo stesso vantaggio di cui ha goduto con PS2. Uno scenario plausibile vede pertanto Microsoft lanciare Xbox2 in anticipo di 6 o 12 mesi rispetto a PS3, mentre quest'ultima godrà stavolta della leadership tecnologica. A patto che non stravolga la sua strategia, Nintendo lancerà GameCube2 puntando ad un target demografico ancora più giovane."

È meno convinto, invece, sulle proprietà di sostegno di N-Gage o di PSX, il sistema di intrattenimento digitale con tecnologia PS2 integrata di Sony Corporation (vedi **VG**003), disponibile dal 13 dicembre in Giappone. Leinfellner attende con trepidazione PSP, la cui commercializzazione è prevista per il 2004. "È esaltante, e se davvero si tratta del nuovo Walkman mi aspetto di vedere contenuti unici e irresistibili. Electronic Arts segue con estremo interesse gli sviluppi di questa ed altre piattaforme emergenti", rivela. "Con i giochi giusti, un adeguato modello economico ed una considerevole penetrazione nel mercato, queste console 'alternative' potrebbero efficacemente aiutare a sostenere l'intero processo di transizione, sebbene sia convinto che abbiamo davanti ancora altri tre anni di ottime vendite sulle console attuali".

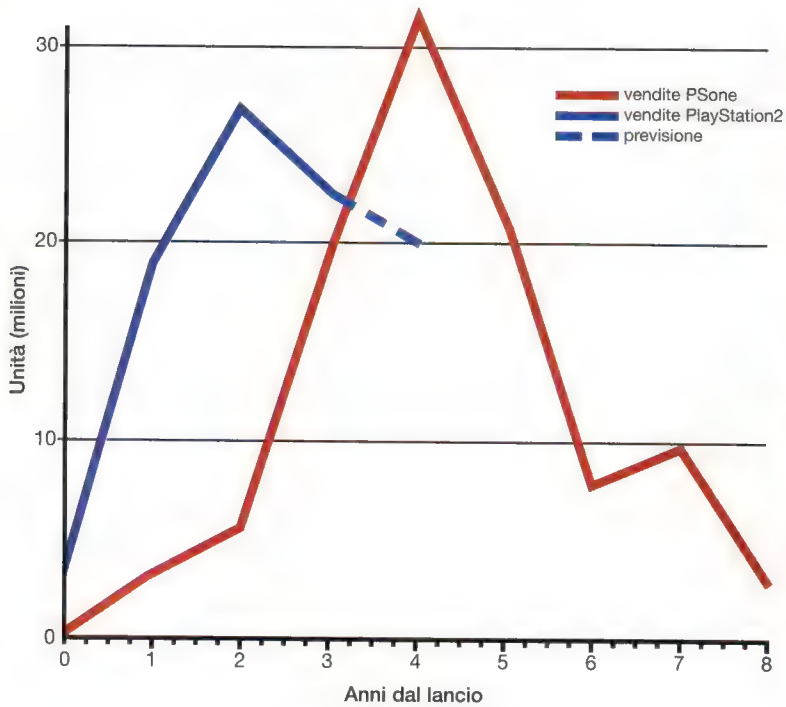
Sfida futura

Malgrado queste possibilità, voci insistenti sostengono che il prossimo avvicendamento tecnologico non sarà così indolore. "Prima di ogni transizione si tende sempre a credere che sarà diversa dalla precedente: l'ultima volta perché PlayStation2 era compatibile con i giochi PSone e perché il mercato PC stava decollando. Adesso si parla di console portatili ed online gaming. Ma la verità è che le transizioni sono sempre difficili", sostiene **Robert Smithson**, direttore presso la società Arete Research Services. "Ok, la prossima potrà andare meglio, ma non sarà facile".

Come amministratore delegato di una società che oltre a realizzare videogiochi fornisce anche middleware agli sviluppatori, **David Lau-Kee** di Criterion propone un altro punto di vista sulla situazione. "Sarà come l'ultima volta. L'industria ha dovuto modificare sensibilmente il suo modo di lavorare. E dovrà modificarlo ancora", predice. "Molti degli attuali problemi di produzione verranno amplificati. Da semplici agenti di frustrazione diventeranno minacce di catastrofi se non provvederemo seriamente a risolverli". Simon Price scorge anche un altro inconveniente: "Per certi versi, la prossima transizione potrebbe essere ancora più distruttiva della precedente, considerata la crescita dei costi di sviluppo".

Un'ultima preoccupazione è che l'industria possa toccare il picco prima del previsto. "Il problema fondamentale è capire se il ciclo vitale delle console attuali sarà una versione più grande del precedente o più corta," si interroga Price. "Secondo me è un po' entrambe le cose. E se così fosse, la contrazione del mercato potrebbe essere più rapida e significativa, e coloro che non saranno preparati a questo rischiano di farsi davvero male".

Distribuzione PlayStation annuale



Sony ha venduto più console ad un prezzo più alto durante questa generazione. Resta da chiedersi se il mercato sia abbastanza vasto da sostenerne il successo

Non solo ECTS

'Game Stars' ed ELSPA annunciano nuove fiere videoludiche europee

Gli organizzatori dello show 'Game Stars', trasmesso dall'emittente privata inglese ITV, hanno annunciato una nuova manifestatzione fieristica, Game Stars Live, che si terrà presso il centro espositivo ExCel di Londra dall'1 al 5 settembre 2004. A questa notizia ha fatto seguito l'annuncio di un nuovo trade show, l'European Game Network, organizzato da ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) che si terrà nello stesso luogo, ma dall'1 al 3 settembre.

Lo show inaugurale di 'Game Stars', mandato in onda a Pasqua, ha fatto registrare oltre cinque milioni di spettatori, pertanto un evento 'Live' era quasi inevitabile. Il successo di PlayStation Experience ha messo in evidenza il livello di gradimento dei consumatori verso le grandi manifestazioni che l'industria organizza loro e l'evento multiformato 'Game Stars' dovrebbe attirare un numero ancor più imponente di visitatori. Forte del sostegno di Capital FM, XFM e GAME e di un quotidiano locale ancora da rivelare, la fiera rappresenta una reale opportunità di elevare drammaticamente il profilo del videogioco presso il pubblico. Lo show si è già guadagnato il supporto di case come Electronic Arts, THQ e Eidos, e proporrà competizioni videoludiche, LAN party ed una zona dedicata a chi volesse ottenere consigli su come intraprendere una carriera nell'industria.

La prima edizione di 'Game Stars prevedeva una 'caccia' al miglior videogiocatore d'Inghilterra, di fatto un pretesto per portare il videogioco all'attenzione della gente. Ma forse una competizione per il più bello aiuterebbe ugualmente la causa

> "Questi eventi danno l'impressione di un'industria frammentata proprio in un periodo in cui cerca di acquisire un'identità coerente"

L'annuncio di ELSPA, invece, è più controverso. Previsto in concomitanza con l'ECTS, l'evento ha tutta l'aria di essere stato concepito per screditare il vecchio show, sebbene l'atmosfera generale sia deliberatamente di basso profilo. Nel descriverlo come uno show "libero dall'hype, in un ambiente espositivo economico e standardizzato che pone una maggiore enfasi sugli incontri per appuntamento", ELSPA riconosce che si tratti di uno show lontano dall'interesse dei consumatori finali, ma allo stesso tempo lascia intendere che sia stato concepito per rispondere alle esigenze dell'industria. La manifestazione è pensata per soddisfare gli operatori del settore, i quali riceveranno l'invito a parteciparvi gratuitamente e potranno contare su un'agenda di appuntamenti online attraverso cui coordinare i vari appuntamenti con gli espositori

Gli organizzatori dell'ECTS hanno manifestato chiaramente il proprio disappunto in relazione al periodo prescelto da ELSPA in cui tenere la propria manifestazione. Parlando per conto della CMP (gli organizzatori dello show), **Dean Barret** ha commentato: "Non so esattamente cosa ci sia dietro la loro decisione di organizzare un evento contemporaneo all'ECTS, ma non credo che sia una coincidenza. Da un'organizzazione per il commercio ti aspetteresti un aiuto piuttosto che una minaccia". L'ECTS non ha intenzione di spostare la manifestazione dal periodo in cui è previsto che si tenga, il che fa dell'approccio 'elitario', della dislocazione fuori città e del formato unificato e standardizzato dell'EGN, le premesse per una grande scommessa.

Dopo aver visto l'industria europea fare fronte comune con il lancio del banner 'London Game Week', non c'è dubbio che questi eventi diano l'impressione di un'industria frammentata proprio in un periodo in cui cerca di acquisire un'identità coerente. Resta da vedere se la crescita di appuntamenti fieristici nel periodo estivo determinerà una diluizione del supporto fra i vari show o si evolverà in qualcosa di più 'compatto' che soddisfi i bisogni di chiunque. **Videogiochi** confida vivamente nella seconda ipotesi.

Sony deve ancora confermare i dettagli in merito al prossimo PlayStation Experience. La sua decisione sul dove, sul quando e sul se tenere l'evento potrebbe fare la differenza fra Earls Court ed ExCel

BREVI

Deciso dietro-front di Sony Corporation nell'ambito delle specifiche tecniche di PSX (cfr. **VG**003). Il nuovo elenco pubblicato sul sito ufficiale in concomitanza con l'annuncio della data di lancio in Giappone (13 dicembre appena trascorso), riporta una velocità di masterizzazione pari a 12x (contro i 24x annunciati due mesi prima) ed esclude il supporto di DVD+RW e CD-R, dei formati fotografici TIF e GIF, di quelli video CyberShot e dei file audio MP3. Non è chiaro se dette lacune potranno essere colmate a mezzo aggiornamenti. È certo, invece, che il prezzo non ha subito modifiche.

Il fabbricante di trading card Wizards of the Coast ha fatto causa a Nintendo per rottura del contratto e infrazione della licenza in merito al gioco di carte basato sui Pokémon. Nell'istanza presentata al tribunale il mese scorso, il produttore di 'Dungeons & Dragons' e 'Magic: The Gathering' ha accusato l'affiliata Nintendo, Pokémon USA, di aver continuato a sfruttare i metodi e le tecnologie proprietarie della società nonostante avesse abbandonato il contratto, e di averne assunto due ex-dirigenti (Richard Arons e Rene Glores). Secondo WotC, inoltre, Pokémon USA si sarebbe rifiutata di concedere alla compagnia l'autorizzazione a lanciare due pacchetti di espansione già pronti per il commercio, con ovvie ripercussioni dal punto di vista economico.

Il mese scorso l'industria videoludica europea ha subito due nuove perdite. Tanto Computer Artworks, responsabile di *The Thing*, quanto Mucky Foot, nota per *Startopia*, hanno chiuso i battenti abbandonando per strada i rispettivi dipendenti. Particolarmente bizzarra la sorte toccata a Computer Artworks, dal momento che stava lavorando ad almeno tre progetti. La chiusura di Mucky Foot, invece, è dipesa dalla cancellazione di un titolo in lavorazione decisa dal publisher.

mobile gaming

Affrancata da alcuni limiti dei modelli di prima generazione, la videocamera rappresenta oggi il complemento ideale per il telefono cellulare come strumento di comunicazione tout court. Un occhio proiettato verso il mondo esterno, grazie al quale condividere foto o filmati. Prevedibilmente, oltre all'uso classico, la videocamera sta iniziando ad essere sfruttata per applicazioni 'collaterali'. È stata definita 'digital shoplifting' la riproduzione fotografica di informazioni o, più genericamente, di materiale visivo protetto da copyright. In Giappone, migliaia di persone scattano foto coi propri telefoni alle pagine di giornali e riviste in vendita nelle librerie, per poi riguardare quanto illegalmente sottratto a casa propria. Una piaga che ha costretto l'associazione giapponese degli editori a lanciare una campagna di sensibilizzazione per arginare il saccheggio dei pirati equipaggiati di cellulare. Ancor più apprensione desta la violazione della privacy. La penetrazione dei telefoni di ultima generazione è tale da aver moltiplicato letteralmente le probabilità di essere ritratti come soggetti inconsapevoli o elemento non previsto di un'immagine destinata in pochi minuti a fare il giro del web. Fatevi belli prima di uscire di casa, perché potreste diventare lo sfondo preferito da esibire sul cellulare di qualcuno distante centinaia di chilometri da voi. Per questi motivi è facile prevedere la futura emanazione di leggi per la regolamentazione dei contenuti digitali. Il parlamento del Nuovo Galles del Sud, in Australia, ha recentemente approvato la condanna a 18 mesi di reclusione per chi utilizza videocamere e cellulari per spiare gli ospiti in casa propria a loro insaputa. Ma nonostante gli sforzi, per ora, nessuno è al sicuro.

hardware

Nokia 5140

Data d'uscita: **2004** ■ Prezzo: **non disponibile**

Annunciato in pompa magna lo scorso 13 novembre, l'ultimo nato nella grande famiglia Nokia è un terminale destinato a far parlare di sé per le proprie caratteristiche innovative. Il nuovo 5140, questo il suo nome, sarà un telefono GSM tri-band dotato di supporto GPRS di classe 10 ed Edge di classe 6. Il display di tipo CSTN avrà una risoluzione di 128x128 pixel e una palette curiosamente di soli 4096 colori. Presente la fotocamera integrata, capace di catturare immagini a 24bit di colore da 640x480 punti di risoluzione. Il software è quello ormai collaudato della serie 40, con supporto per messaggi via MMS o email, MIDP e WAP 2.0. L'apparecchio è stato studiato con un occhio di riguardo per coloro i quali svolgono frequentemente attività fisica. L'opzione Fitness coach consente di gestire le attività sportive nel corso della giornata insieme al cronometro, alla bussola digitale ed alla radio FM integrata. Ma ciò che, più di tutto, distingue il 5140 dal resto dei telefoni in commercio è l'inclusione della tecnologia Push-To-Talk, per una comunicazione vocale diretta tramite IP (Voice Over IP). Senza comporre alcun numero, ma con la rapida pressione di un tasto, l'utente può entrare in contatto con una o un gruppo di persone, proprio come un walkie-talkie. In un recente sondaggio svolto negli Stati Uniti, Push-To-Talk è risultata la seconda caratteristica più desiderata dai consumatori, posizionandosi alle spalle soltanto della fotocamera integrata. Persino il Bluetooth si è attestato solo in decima posizione. Sebbene il limite di PTT sia rappresentato dalla sua giovinezza e, quindi, dall'ancora lacunoso supporto dei vari gestori italiani, il sistema si candida a diventare un possibile standard del futuro prossimo. Nokia ha annunciato l'intenzione di introdurre altri sei telefoni dotati di tecnologia PTT, e che dal 2005 in avanti tutti i modelli della casa finlandese ne saranno dotati. Si tratta del primo passo mosso verso la comunicazione istantanea tramite IP, che dovrebbe estendersi anche ai messaggi dai contenuti audio-visivi. Il 5140, il cui prezzo non è stato ancora annunciato, verrà commercializzato in Europa nel corso del secondo semestre del 2004.

Le cover del 5140 saranno intercambiabili e, assicura Nokia, particolarmente resistenti ad urti e agenti esterni come i liquidi, al fine di rendere il telefono il compagno ideale di chi trascorre molto tempo all'aperto

SMS

Erano in molti a prevederlo, eppure in pochi avrebbero scommesso che sarebbe successo tanto velocemente: N-Gage è stato preso di mira dai pirati informatici. Non solo è possibile reperire facilmente giochi illegali, ma addirittura farli girare su telefoni di altre marche funzionanti col medesimo sistema operativo, come Sendo X, Siemens SX1 o il nuovissimo 6600. Un duro colpo per l'ibrido tra console e cellulare, che presumibilmente costringerà il gigante finlandese a mobilitarsi per ostacolare la diffusione di copie contraffatte mediante nuovi sistemi di protezione.

Sono state finalmente rese note le attese specifiche del Bluetooth 1.2 da parte del SIG (Special Group Interest), il consorzio che si occupa della diffusione e standardizzazione della tecnologia BT. La novità più importante è rappresentata dall'introduzione dell'Adaptive Frequency Hopping (AFH), i cui effetti riducono drasticamente le interferenze tra i dispositivi che utilizzano la stessa banda a 2.4 GHz (come, ad esempio, i dispositivi con supporto IEEE 802.11b). Migliorata non soltanto la qualità vocale, ma anche la velocità di connessione. Realizzata "da sviluppatori, per gli sviluppatori", come recita il comunicato ufficiale, a trarne beneficio saranno telefoni, PDA e altri prodotti di elettronica di consumo commercializzati a partire dai primi mesi del 2004, naturalmente compatibili con i prodotti dotati del vecchio sistema.

Wind muove i primi passi verso la multimedialità 3G. Chi acquista un telefono compatibile coi nuovi servizi offerti dal gestore entro il 31 gennaio 2004, avrà diritto alla registrazione gratuita ai servizi di 20 siti i-mode, nonché a 500 euro di traffico voce verso i clienti Wind. Una promozione che segna l'ingresso in grande stile di i-mode in Italia.

Space Impact

Sviluppatore: **Kuju (www.kuju.com)**
Telefoni supportati: **Nokia N-Gage**

Se lo sparatutto 2D è un genere agonizzante sulle console domestiche, altrettanto non può dirsi nel mercato dei videogiochi per cellulare, dove è certamente uno dei più gettonati. Ma non si tratta di una seconda giovinezza quella vissuta dalla categoria sui minuti display dei telefoni di ultima generazione, quanto di un ritorno alle origini effettuato a bordo di cloni di vecchie glorie. È il caso di *Space Impact*, identificabile come una versione semplificata dei gloriosi *Raiden* e *Slap Fight*. Orde di astronavi nemiche ostacolano l'avanzata del giocatore rovesciando proiettili e raggi laser da ogni direzione col sostegno del fuoco delle postazioni terrestri. L'inconsistenza dei mezzi d'attacco nemici è compensata dalla penuria di armi a disposizione del giocatore: un unico fascio di energia potenziabile soltanto per un limitato periodo di tempo. La prevedibilità dei pattern d'attacco degli elementi ostili, distribuiti su schermo come cellule vaganti alternate a sciami ordinatamente schierati, si traduce in un'agevole anticipazione degli stessi, riducendo la sfida complessiva offerta dal titolo a meno di cinque ore. Una volta terminato *Space Impact*, sopravvive solo la voglia di superare il punteggio massimo raggiunto, unico pretesto per avviare una nuova partita ad un gioco dal modesto valore ricreativo.

Virtua Tennis

Sviluppatore: **Sega (http://www.sega.com/mobile)**
Telefoni supportati: **Nokia N-Gage**

La serie di *Virtua Tennis* ha rappresentato la massima espressione del tennis virtuale su Dreamcast e una delle più elevate in assoluto per qualsiasi sistema. Il classico Sega ha avuto il merito di ridestare il genere dal torpore in cui era sprofondato negli anni precedenti. Sfortunatamente, non altrettanto potrà dirsi di questa conversione per N-Gage pubblicata da Sega Mobile. Tre sono le modalità incluse: Arcade, Exhibition e World Tour. Nelle prime due viene chiesto all'utente di identificarsi in un tennista a piacere scelto da una rosa di otto, diversi per nazionalità, velocità e tecniche. Il World Tour, invece, permette di creare un tennista che andrà guidato nel corso di diversi tornei mondiali, guadagnando notorietà e denaro con cui finanziare il suo cammino verso la vetta della classifica mondiale. Le analogie con l'originale da casa terminano qui, a causa dello sciagurato sistema di controllo e della eccessiva abilità degli avversari computerizzati. L'inadeguatezza del pad si somma alla lentezza nella risposta ai comandi, complicando oltremodo gli spostamenti sul campo, soprattutto quelli repentini da una direzione all'altra. L'opzione multigiocatore tramite Bluetooth dona un minimo di attrattiva ad una trasposizione altrimenti pessima.

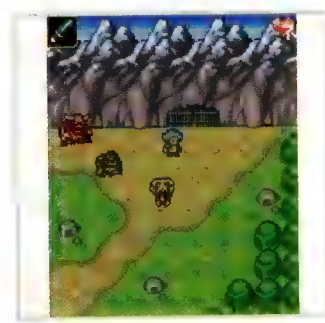
The Mummy

Sviluppatore: **Apeiron (http://www.apeiron.pl)**
Telefoni supportati: **Telefoni mophun**

Quale posto migliore per festeggiare la notte di Halloween di una lugubre quanto misteriosa tomba egiziana? È proprio quello che hanno pensato Tom e Amy, i due giovani protagonisti di *The Mummy*, condannati a morire intrappolati nel macabro sepolcro per volontà di Anubi stesso, adirato per l'oltraggio subito dall'intrepida coppia. Per fargli riguadagnare la libertà perduta, il giocatore deve accompagnarli all'uscita di ciascuno dei 18 livelli che compongono il gioco. Su queste premesse si innesta l'ennesimo platform improntato all'esplorazione. Più precisamente, *The Mummy* riporta alla memoria tre classici dell'epoca 8bit: *Quo Vadis* (la versione per C64 firmata The Edge) per l'impostazione labirintica, *Rick Dangerous* per la presenza di creature e trappole da evitare (i classici spuntoni che fuoriescono dalle pareti in accordo ai cliché del genere), e *Montezuma* per il tipo di enigmi a base di interruttori. Sorprende in *The Mummy* la purezza d'intenti. Tutto quello che conta è arrivare alla fine, prevalendo sulle creature ostili e sugli ostacoli naturali. Ciononostante, la debole varietà dell'azione genera una monotonia che dilata gli spazi. Superata la curiosità iniziale, viene presto a noia ripercorrere lunghi e tediosi corridoi apparentemente tutti uguali. Per esploratori incalliti.

Fantasy Warrior

Sviluppatore: **Sumea (http://www.sumea.com)**
Telefoni supportati: **Nokia serie 30/40/60**



La vita di Rento scorre tranquilla al villaggio natio finché un giorno sua sorella viene rapita in circostanze poco chiare. Immediatamente, il giovane eroe si mette sulle tracce della sorella, in un viaggio avventuroso verso terre ignote e pericolose. Se l'antefatto è sospettosamente simile a quello di *The Wind Waker*, cominciando a giocare la parentela con la saga Nintendo risulta evidente. Sumea l'ha imitata a partire dallo stile grafico dei capitoli per Game Boy, dai quali riesce difficile distinguerlo ad una prima occhiata. La storia svolge la funzione di tessuto connettivo tra l'esplorazione di un dungeon e l'altro, nei quali affrontare creature fantastiche e raccogliere gli oggetti indispensabili per completare l'avventura. I combattimenti hanno luogo in tempo reale, come quelli di *A Link to the Past*, sebbene lontani dalla raffinatezza della saga di *Zelda*. Tutti gli oggetti e la varietà di azioni del suo ispiratore sono sconosciuti a *Fantasy Warrior*. La maggior parte del tempo viene dedicata allo svolgimento di semplici incarichi e al vagabondaggio. Più che di un gioco di ruolo si tratta di un arcade con elementi RPG. Considerando la carenza di titoli del genere sui telefoni per i quali è pensato, *Fantasy Warrior* è un acquisto consigliabile, sebbene i fasti di *Legend of Zelda* restino ancora un miraggio.

OUTER WORLDS

REPORTAGE

01 In memoria di Final Fantasy

Giappone: Permettete che **Videogiochi** avanzi una teoria provocatoria? No? Ok. Quando la deliziosa mercante di fiori di Midgar esalò l'ultimo respiro fra le braccia di Cloud, il suo trapasso non entrò nella leggenda per via dell'avvincente e complessa narrazione di Square. Men che meno per l'abilità degli sviluppatori nel raggiungere e far vibrare le corde emotive dei giocatori. No, la verità è che all'epoca tutti i videogiocatori adolescenti levarono all'unisono il lamentoso grido: "Oh mio dio! Oh mio dddio! Adesso non avrò più modo di rivedere le sue tette!". No, davvero. È andata proprio così. Ora, chiudete la finestra di *new mail* che avete appena aperto per inviare lettere di protesta a Forum, ed aprite la pagina web http://rx.sakura.ne.jp/~yuhgi/ff/ffm/. Vedete? Aeris è ancora viva, quindi non c'è motivo di litigare. *Final Fantasy Memorial* è un gioco di appuntamenti amatoriale (ancora in fase di sviluppo, ma è disponibile una demo per PC) che offre la possibilità di fare i galletti davanti a una selezione di avvenenti ragazze tratte dalla saga di RPG Square, tra cui l'amata compagna di *Final Fantasy VII*. A quanto pare la dinamica di gioco è analoga a quella dei *Tokimeki Memorial* di Konami (a cui il titolo allude sfacciatamente), pertanto aspettatevi ore ed ore di ignorato servilismo alla ricerca di un breve istante di felicità, un po' come negli appuntamenti delle vita reale.

02 Software

Stati Uniti: Zumi realizza cuscini di feltro a forma di console. Sono fatti interamente a mano, con l'ausilio di strumenti non più sofisticati di un ago, una penna e un pezzo di carta. I deliziosi PC Engine e Neo Geo faranno la felicità di ogni otaku che abbia mai pensato di portarsi a letto le sue console preferite, mente la versione morbidosa di GameCube è ancora più carina di quella vera. Ma il favorito di **Videogiochi** è quello a forma di Dreamcast, di cui esiste anche una versione 'sorridente'. Al momento manca un guanciale per gli utenti Sony, ma loro, a differenza di quelli Sega, fanno già sonni tranquilli. I lavori di Zumi (che non è il nome di una società bensì il nickname di un'appassionata del taglio e cucito a sfondo videoludico) non sono in vendita, ma sono visionabili all'indirizzo http://nfg.2y.net/zumi/. Buona notte.

cut & paste

"Pensavo all'uso degli ologrammi. Gli ologrammi sono importanti, tra sette anni entreranno in uso ovunque. Ora ci sono i videotape, poi ci saranno gli ologrammi"
David Bowie, musicista, da un articolo di Rolling Stone del 1974

"C'è troppa gente in questo mondo. Ma tutti questi discorsi sulla grande famiglia globale sono un mucchio di stronzate. Ha funzionato solo con i cinesi perché sono tutti uguali"
William Burroughs, scrittore, dallo stesso articolo

"Se esistono gli alieni si cagano addosso di venire sulla Terra solo per paura degli istinti connaturati al giocatore medio"
Da un forum di videogiochi

"La vita umana nel suo insieme, non è che un gioco, il gioco della pazzia"
Da un forum di videogiochi

"Monkey"
Livello di difficoltà più basso in Strikers 1945

03 Materiale per ufficio

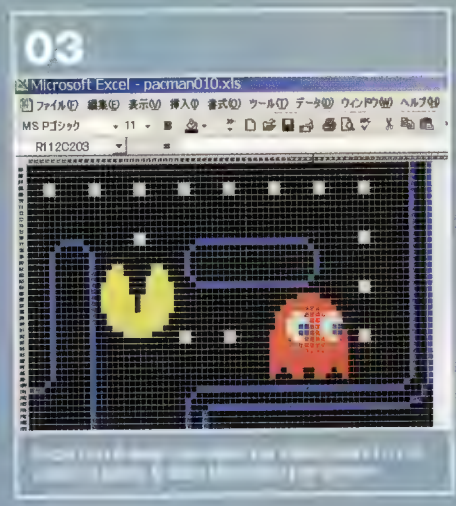
Giappone: Guardatelo, lì, in amministrazione. Sì, quel soggetto dalla capigliatura scomposta, gli occhiali pericolanti e senza baffi. Quello che normalmente ha un'espressione saccente e austera mentre passa al setaccio le dichiarazioni di spesa di **Videogiochi** sul suo documento Excel. **Videogiochi** lo detesta profondamente, ma come mai sta fissando il monitor con gli occhi iniettati di sangue? Cavolo, forse ha scoperto la vera natura di quella ricevuta che **Videogiochi** ha descritto con la dicitura 'spese varie'. Oppure sta usando Excel per giocare all'ultima creazione di Nobuya Chikada, una versione perfettamente funzionante di *Pac-Man* per il programma di calcolo Microsoft. *Pexcellman* è un'opera folle (per questo meravigliosa) e **Videogiochi** raccomanda di visitare il sito www.geocities.jp/nchikada/pac/ per apprezzarla. Mentre siete lì, date anche un'occhiata a *Cetris* e *Cellvader*, magnificamente inutili anche loro.

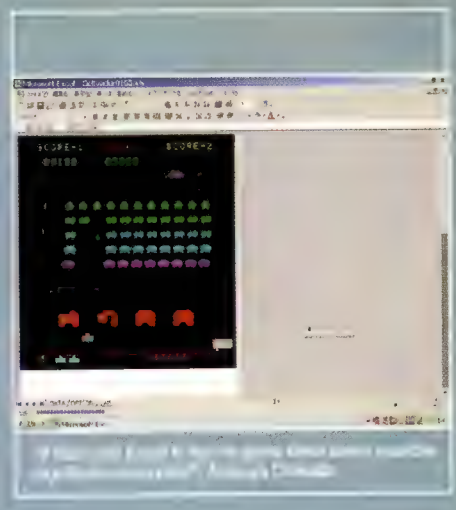
04 The horror virtual sD

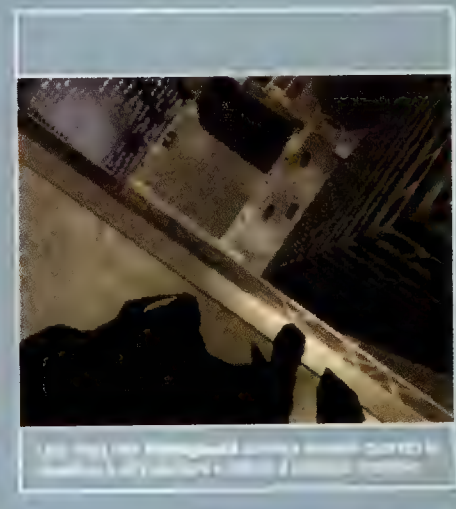
Canada: Se **Videogiochi** avesse saputo dell'esistenza di una cosa come il Laboratorio di Cyberpsicologia, oggi non sarebbe qui, ma piuttosto in Canada, ad allenarsi per diventare come Robocop. Fortunatamente, la vita non è sempre come **Videogiochi** se la immagina, ed il laboratorio dell'Università del Quebec non si occupa di cincischiamenti cibernetici bensì della cura di vecchi problemi con nuove tecnologie. Come l'impiego di ambienti virtuali per curare diverse fobie e, più specificatamente, l'uso dei videogiochi come rimpiazzo di più costosi hardware scientifici. Agorafobici e claustrofobici possono recarsi sul sito dell'università canadese per scaricare una serie di 'mod' per *Unreal Tournament*, e provare così terrificanti o poco confortevoli esperienze. I ricercatori hanno pensato anche agli aracnofobici con una mappa di *Half-Life* che li accomoda in un salotto pieno di ragni, mentre una cucina di *Max Payne* pone al cospetto di bestie feroci. Scaricate l'orrore all'indirizzo www.uqo.ca/cyberpsy/index-en.html.

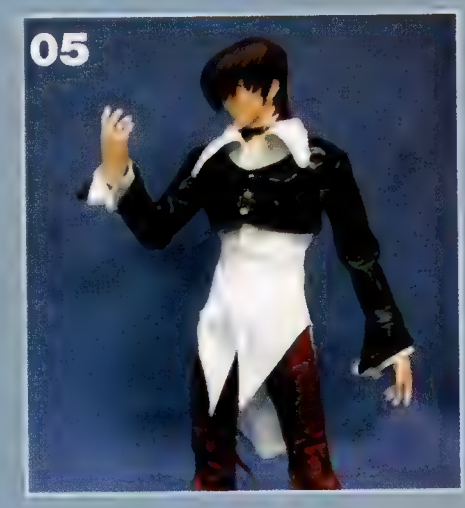
05 Action fighters

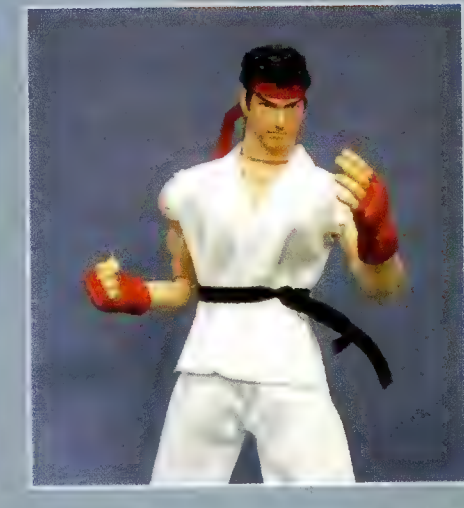
Giappone: Una società chiamata (non a caso) High Dream Corporation ha realizzato uno dei più grandi sogni di **Videogiochi** con la sua nuova collezione di pupazzi basati sul picchiaduro *Capcom vs SNK 2*. La prima serie comprende modelli alti 30 cm di Ryu, Iori, Ken e Terry, ognuno dei quali presenta 25 snodi articolari, consentendo agli appassionati immaturi come **Videogiochi** di piazzarli in ogni sorta di situazione compromettente. Per il futuro sono previsti i modelli di Chun-Li, Akuma, Goose e Morrigan. Fra le altre cose (tra cui una splendida Arcadia di Capitan Harlock lunga 32 cm), la ditta produce anche pupazzi basati su *Tekken* e Goldrake. Per consultare il catalogo completo è sufficiente recarsi all'indirizzo www.high-dream.com.



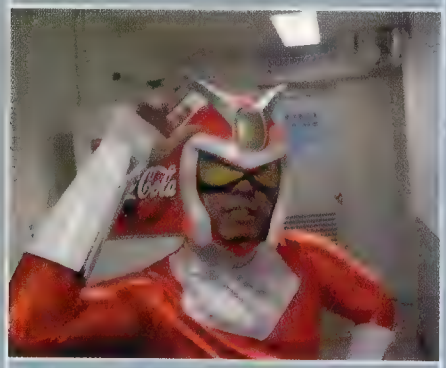


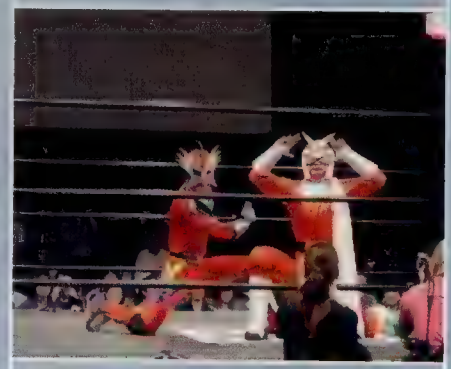






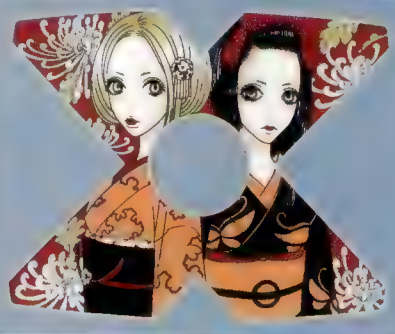
06





07

08



06 Viiiewtiful Joe!

Giappone: Sebbene ormai conclusa da diversi mesi, la campagna promozionale con cui Capcom ha pubblicizzato *Viewtiful Joe* in Giappone è troppo singolare per non trovare posto in queste pagine. Ispirandosi probabilmente ai combattimenti tra supereroi e mostri di gomma organizzati nei centri commerciali giapponesi, Capcom ha mascherato due lottatori di wrestling con i costumi di Viewtiful Joe e della sua nemesi Joker, per poi metterli a confronto in manifestazioni della federazione WEW (World Entertainment Wrestling). Dal 26 aprile fino al 29 maggio, si sono svolti cinque incontri che hanno sempre visto Joker soccombere ai colpi stilosi dell'eroe mascherato. Nonostante la natura promozionale dei match, i due lottatori hanno sempre recitato la loro parte con professionalità, calamitando l'attenzione del pubblico con mosse acrobatiche e colpi di scena. I collezionisti più fanatici che volessero acquistare le registrazioni degli incontri di Viewtiful Joe possono trovarle all'interno di DVD e videocassette dedicati agli eventi della WEW, in vendita presso i siti specializzati nel wrestling giapponese (www.purodvd.com).

07 Giocando si impara

Stati Uniti: Se siete in cerca di 'edutainment' (contrazione/unione, per chi se lo stesse chiedendo, dei termini 'education' ed 'entertainment'), LeapFrog Enterprises potrebbe avere ciò che fa per voi. Il suo sistema Leapster è un'alternativa portatile a Game Boy Advance provvista di software didattico in luogo di videogiochi veri e propri. Una trovata brillante, dal momento che solletica l'interesse di genitori il cui sogno è vivere in un futuro in cui l'educazione dei propri figli verrà affidata ai robot. Ciononostante **Videogiochi** già vede diversi cuori spezzati la mattina di Natale, quando ragazzini ai quali era stata promessa una console per giocare scarteranno i loro regali per rivelare questa cosa. Ma c'è di peggio. Poteva anche essere un cellulare. Maggiori informazioni all'indirizzo www.leapfrog.com.

08 Xbox-art

Giappone: Malgrado gli scarsi consensi ottenuti in terra nipponica, Microsoft non si arrende e rilancia l'immagine di Xbox con un'iniziativa alquanto particolare. Nel periodo che va dal 15 novembre al 20 dicembre, una lotteria permetterà ai suoi 2000 estratti di portarsi a casa uno dei sei X-rivestimenti realizzati da altrettanti designer giapponesi. Le prestigiose illustrazioni sono state presentate nel corso del TGS e sono ammirabili all'indirizzo www.xbox.com/ja-JP/campaign/kisekaex/.

OUTER WORLDS
MEDIA

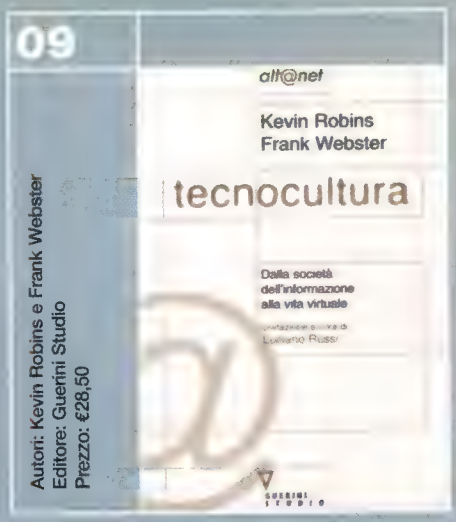
09 Tecnocultura

Il mosaico Alf@net, la prestigiosa collana targata Guerini, si arricchisce di un altro tassello importante. Dopo 'Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media' (2000) di Roger Fidler e 'Remediation' (2002) di David Jay Bolter e Richard Grusin, arriva finalmente la versione italiana di 'Times of the Technoculture', un testo importante per comprendere l'impatto sociale e culturale dei new media. Lungi dal lasciarsi contagiare dall'entusiasmo ingenuo dei deterministi tecnologici (cfr. pp. 112-115), Robins e Webster (quest'ultimo autore del classico 'Theories of the Information Society', 1995) assumono un sano atteggiamento critico e disincantato. I due discutono di argomenti che spaziano dalla "immaginazione cibernetica del capitalismo" alle contraddizioni del luddismo. Gli autori affrontano, tra le altre cose, il tema del ruolo centrale della sfera militare nello sviluppo dei new media nonché l'influenza del computer nell'ambito dell'educazione. Brillante, inoltre, l'analisi sul concetto di cyborg nell'immaginario collettivo, nonché sul ruolo di personaggi 'globali' e 'globalizzanti' come Bill Gates. L'ultima parte è dedicata interamente all'ideologia sottesa al concetto di 'comunità virtuale' (MUD, non MMORPG). Insomma, ce n'è per tutti. 'Tecnocultura. Dalla società dell'informazione alla vita virtuale' è un tomo denso e profondo, a tratti illuminante, sempre godibile. Il libro è suddiviso in quattro parti, (dalle "tecnovisione" alla "tecnorealtà") e si legge tutto d'un fiato. Consigliato a tutti coloro che vogliono saperne di più sugli effetti sociali delle nuove tecnologie della comunicazione.

10 Anubis OST

Un violino che stride e impazza, voci da idol, ritmo da dancefloor e un testo multilingue. 'Beyond the Bounds', primo brano della colonna sonora di *Anubis*, non può lasciare indifferenti. Smaccatamente j-pop, eppure originalissimo, melodico e dissonante, orecchiabile e ricercato. Il primo brano colpisce, non c'è dubbio. E sulla stessa linea continuano le altre ventidue tracce del CD. *Anubis* non delude le aspettative di chi in un gioco d'azione cerca musiche appropriate ad un clima di combattimenti, esplosioni e robot alti venti metri. Per questo motivo non mancano ritmo ed energia, e allo stesso tempo sono molti i brani che alternano strumenti sintetici e martellanti ad inaspettate aperture melodiche. Un inno all'ibridismo musicale, in cui atmosfera e BPM si incontrano senza stonature. È questo il punto di forza di 'Anubis OST'; questa colonna sonora può essere ascoltata mentre si affettano mech sullo schermo così come nella propria auto in mezzo al traffico. Più che rivestire il ruolo del semplice commento, 'Anubis OST' distribuisce suggestioni. Atmosfere epiche, intimistiche, furiose…
Il compositore, Maki Kirioka, riesce a bilanciare perfettamente il ritmo sintetico necessario ad un action game con la profondità di inserti orchestrali e piccoli innesti del main theme nei punti più inaspettati. Violenza ed atmosfera, dolcezza e furia, morbidezza e spigoli: 'Anubis OST' è tutto questo. Ma è anche una sintesi quasi perfetta fra due mondi opposti, un abbraccio fra ritmi e melodie. Chi non ama la musica elettronica non potrà amare questa colonna sonora. Ma per tutti gli altri il messaggio di 'Anubis OST' è chiarissimo: l'azione non spegne il cervello, ma lo immerge in un mare di stimoli e vertigini. E in questo delirio, ancora una volta, la musica contribuisce tanto quanto le immagini.

09

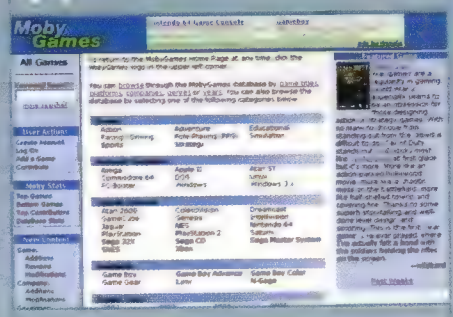


Autori: Kevin Robins e Frank Webster
Editore: Guerini Studio
Prezzo: €28,50

10

Autore: Maki Kirioka
Editore: Konami Music
Prezzo: 2500 ¥ circa
Note: 1 CD - 22 tracce

11



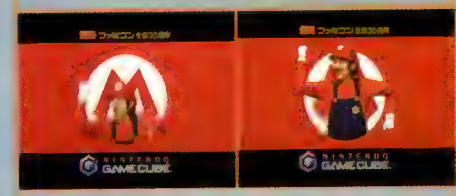
Nome: **MobyGames**
URL: **http://www.mobygames.com**

11 Sito del mese

La dichiarazione d'intenti di MobyGames recita: "Catalogare meticolosamente tutte le informazioni rilevanti sui giochi elettronici e quindi presentarle attraverso un agile sistema di ricerca e recupero dei dati. In altre parole, si tratta di un immenso database di giochi!". Un'idea semplice, ma applicata con incredibile accuratezza e completezza. Per ogni gioco (per qualsiasi sistema) è addirittura consultabile l'elenco di chi vi ha lavorato, dai direttori ai programmatori del motore grafico, dagli sceneggiatori ai level designer. Ed è ovviamente possibile fare l'opposto, vale a dire rintracciare tutti i lavori a cui ha partecipato un determinato individuo. MobyGames è in pratica l'equivalente videoludico di Internet Movie Database (www.imdb.com), e consultato assieme all'altrettanto valido Killer List of Videogame (www.klov.com) si dimostra uno risorsa incredibilmente utile.

12

Giappone: *Mario Kart: Double Dash!!* (vedi p. 86) irrompe derapando nei palinsesti pubblicitari delle TV nipponiche. E lo fa in puro stile Nintendo.

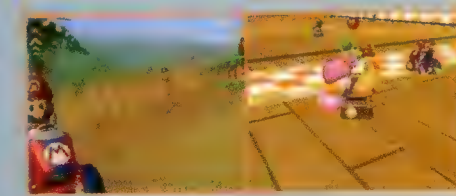


Avete presente l'effetto sonoro del fungo? Ecco, è quello che accompagna il salto del tizio dal logo 'M'.

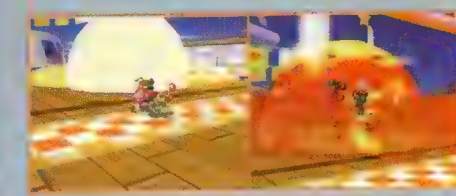
Voce fuoricampo: "Questa volta, Mario Kart è basato sul gioco a due!"

"Il personaggio che è davanti può cambiar posto con quello dietro!"

"Un buon tempismo assicura la vittoria!"



"Grazie all'item definitivo puoi sbarazzarti degli avversari!"



"*Mario Kart: Double Dash!!*"

Avete presente l'effetto sonoro della 'crescita' di Mario? Ecco, allora sapete come suona quest'ultima sequenza.

BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Videogiochi vs cinema vs letteratura. Il dibattito continua

BAAAANG!!!!
Scusate, vi ho spaventato? No, dai, davvero? Allora forse è meglio che andiate a farvi vedere: se vi spaventate leggendo semplicemente una parola e interpretandola come un rumore forte, dovete trovarvi uno bravo. Chi può sapere quali problemi reconditi nasconda il vostro cervello? Un giorno magari vi troverete a leggere un libro di ornitologia e improvvisamente crederete di essere attaccati da uno stormo di piccioni.

O di anatre.

In ogni caso, nel mondo dell'intrattenimento è sempre bene iniziare una cosa e spesso finirla col botto, o almeno iniziare con un rombo che si trasforma in un ruggito poderoso che si abbassa per arrivare a un momento di relativa calma prima di giungere ad un apice fragoroso e terminare con un lieto fine tranquillo. Vabbé, per farla breve, ci vuole un antipasto, un assaggio del banchetto che tenga le nostre chiappe incollate alla sedia per tutto il tempo che è necessario ad arrivare al piatto principale. In particolare, in un videogioco che si poggia sulla narrazione, un simile antipasto (che può essere paragonabile ai minuti che precedono i titoli iniziali di un film di James Bond, per capirci) non è solo consigliabile, ma imprescindibile.

Prendiamo *Primal*. In Sony Cambridge possono definirlo un titolo artistico fino a farsi seccare la lingua, ma la verità è che il gioco ha un ritmo di una lentezza esasperante: dopo aver visto alcune cut-scene ben realizzate (anche se ridondanti, a ben vedere), il giocatore deve seguire per mezz'ora quel piccolo demone irritante, girando per locazioni incredibilmente piatte e senza che accada assolutamente nulla. Non si incontra alcun essere vivente per circa 15 minuti.

Per quanto ne so io, i videogiochi non sono libri. Ciò nonostante gli sviluppatori potrebbero trarre consiglio dalle parole dell'autore di best-seller Elmore Leonard. Riferendosi all'arte dello scrivere, il saggio Leonard consiglia semplicemente di "tenere solo le parti buone e tagliare tutto il resto". Sulle prime questo consiglio potrebbe sembrare così banale da risultare inutile, e a pensarci bene qualcuno potrebbe prenderle per le parole di un serial killer schizzato che dà consigli su come sezionare una delle proprie vittime. E forse è così.

Ma è innegabile che ci sia una preoccupante tendenza da parte degli sviluppatori ad allungare artificialmente la longevità dei videogiochi con sezioni perfettamente inutili: non le stesse sezioni che ci siamo sciroppati a metà anni '90, dove tutto era infarcito di sequenze FMV e cut-scene chilometriche, ma sezioni dove vogliono che l'utente creda di giocare quando in realtà non fa che vagare da un evento a quello successivo. Andiamo, qual è il titolo migliore: *Sonic Adventure*, coi suoi continui spostamenti attraverso la città, o *Sonic The Hedgehog* su Megadrive, con la sua azione che non lasciava un attimo di respiro?

Per quanto possa sembrare scontato, così come nessuno fa apposta a chiudersi un dito nella portiera della macchina o a farsi piantare dalla donna fuggita alle Maldive con il proprio migliore amico e i propri soldi, nessuno sviluppatore fa apposta a fare un brutto gioco. Certo, alcuni publisher spingono in quella direzione istigando alla produzione del maggior numero di titoli nel minor tempo, col minor budget e con la minore energia possibili. E tutti sappiamo a chi mi riferisco.

Ma se la mia esperienza mi ha insegnato qualcosa, gli sviluppatori di giochi sono in larga parte persone oneste ed entusiaste che cercano di dare il massimo con le risorse di cui dispongono. Detto questo, è piuttosto frustrante leggere interviste in cui gli sviluppatori affermano che i giochi stanno diventando sempre più simili ai film e che per realizzarli stanno utilizzando in misura sempre maggior le tecniche di Hollywood. Dai, è una baggianata. Quanti di questi sviluppatori hanno studiato a una scuola di cinema o hanno perlomeno letto 'Story' di Robert McKee, irraggiungibile bibbia dello sceneggiatore? La maggior parte delle volte le softco tentano di scopiazzare i blockbuster hollywoodiani senza in realtà esaminare i requisiti fondamentali della produzione di un film: mettendo da parte per un attimo i requisiti della trama (che richiederebbero una trattazione a sé stante), ogni tipo di narrazione a video collasserà senza una struttura ben definita. E ultimamente sto annoiandomi sempre più nel vedere miliardi di titoli con una struttura banale o che non propongono nulla da fare.

Praticamente tutti concordano sul fatto che *Knights of the Old Republic* sia il miglior tie-in di 'Guerre Stellari' degli ultimi anni. Ed è proprio così (anche se è un po' come dire che 'L'Attacco dei Cloni' sia il miglior film della serie uscito dopo 'Il Ritorno dello Jedi'): i combattimenti, le fasi d'azione e di corsa sono tutte molto godibili, ma prima di arrivarci bisogna passare troppo, troppo tempo a vagare per corridoi tutti uguali o nel deserto o nelle foreste di Kashyyyk. Certo, la noia è spezzata saltuariamente dal solito incontro casuale, ma è difficile cancellare dalla mente l'impressione che sia tutta una finzione per far credere al giocatore di aver speso bene i propri soldi. *The Wind Waker* si è macchiato della stessa colpa, con una quantità oscena di tempo passata a vagare da un posto all'altro. E non fatemi parlare del continuo andirivieni in *Metroid Prime*.

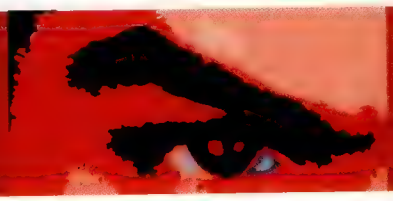
Per chi non lo sapesse, io mi guadagno da vivere facendo l'informatore della polizia, ma lavoro anche come sceneggiatore. Recentemente ho scritto un episodio per una serie televisiva per bambini in onda su un canale privato inglese. Anche in una trasmissione che è dichiaratamente indirizzata a un pubblico molto giovane, la struttura è fondamentale: fino alla stesura finale c'era una scena che tutti (il sottoscritto, il correttore di bozze, il producer, il regista) pensavano fosse la migliore e la più originale: l'unico problema era che non aveva quasi niente a che fare con la storia dell'episodio. Mi sono così trovato nella bizzarra posizione di dover lottare per eliminare quella scena, cosa che alla fine abbiamo fatto. Improvvisamente, e senza spiegarmi esattamente il perché, l'intera sceneggiatura ci ha guadagnato e ha preso il volo.

"Qual è il titolo migliore: *Sonic Adventure*, coi suoi continui spostamenti attraverso la città, o *Sonic The Hedgehog* su Megadrive, con la sua azione che non lasciava un attimo di respiro?"

Non alla lettera: mettete giù il libro di ornitologia.

Se gli sviluppatori applicassero il medesimo principio ai loro giochi, eliminando gli elementi non strettamente correlati all'esperienza ludica, molti titoli prenderebbero il volo, guadagnando in dinamismo. Se il gioco ne può fare a meno, eliminateli. I giochi non sono libri e nemmeno film, ma anche loro richiedono un'attenta revisione: 'meno' non significa sempre 'meglio', ma 'meno pezzi pallosi dove non succede niente' sì. E con questo ho solo un'altra cosa da dirvi... BOOOOOM!

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Il treno per l'Armageddon è in partenza al binario 5

Dicono alcuni che finirà nel fuoco il mondo;
Altri nel ghiaccio.
Del desiderio ho gustato quel poco
che mi fa scegliere il fuoco,
Ma se dovesse due volte finire,
so pure che cosa è odiare,
e per la distruzione posso dire
che anche il ghiaccio è terribile
e può bastare.
Fuoco e ghiaccio – Robert Frost

RedEye perde il treno per pochi secondi. Oggi sembra che sia la fine del mondo. Mentre tenta di recuperare il fiatone, si chiede se abbia mai visto un giorno come questo. E si chiede se ne vedrà mai uno simile. Fermo a un binario della stazione, guarda in alto e cerca di far suo tutto quello che vede: il cielo, che nelle visioni apocalittiche dovrebbe essere coperto da minacciose nuvole nere, è turchese, cristallino. L'aria ghiacciata, perfettamente immobile. Gli alberi, dai colori forti come quello del cielo, sono altrettanto statici, come in una fotografia perfetta. È questo il punto? Si tratta di una foto? È tutto così silenzioso: in giro non c'è anima viva. Il treno vuoto si allontana silenziosamente, appoggiandosi gentilmente sui binari arrugginiti.

Lo sguardo di RedEye lo segue finché non scompare all'orizzonte, oltre un vecchio incrocio che porta a una galleria scrostata. È in quella zona che abita il Dottore, un amico di RedEye.

Diciotto mesi fa circa, RedEye ha superato un periodo nero, che sembrava senza vie d'uscita, grazie al consiglio azzeccato di un vecchio amico: "Gioca e basta, perché i videogiochi sono uno spettacolo. Lascia perdere le menate di ogni tipo, le guerre, i punteggi, le panzane dei PR, perché la cosa importante è che i videogiochi spaccano".

È stato come riprendersi da una sbornia durata troppo a lungo. RedEye ora è più sobrio che mai: tutto è incredibilmente definito, come se i contorni delle cose fossero stati evidenziati con un pennarello. RedEye si siede su una panchina rossa di metallo e si rannicchia il più possibile: è gelida, più fredda dell'aria. L'orologio digitale della stazione segna '00:00:00': la casella dei secondi sembra esitare per qualche istante, ma appena sembra girare, l'orologio si resetta. Il tabellone con gli annunci lampeggia ininterrottamente senza che appaia nessun messaggio. Dovrebbe esserci un allenamento per questo genere di cose. Abbiamo combattuto contro la fine del mondo così tante volte nei videogiochi, ma l'abbiamo mai vista? E la riconosceremmo?

RedEye crede di no. Vedete, i videogiochi in larga maggioranza non prevedono il fallimento. In queste prove pre-apocalittiche siamo chiamati a salvare l'umanità e tutte le sue creazioni da un disastro imminente, sia esso naturale, organico o causato dall'uomo. Siamo una persona sola (ok, magari anche un party di cinque persone) contro tutti e le nostre probabilità di successo sono una su un milione. Eppure ce la facciamo sempre perché il successo è scontato e il fallimento non esiste: il mondo non può finire, semplicemente perché non è possibile.

E questo toglie tutto il gusto della vittoria perché (checcazzo) che senso ha vincere quando abbiamo il fondoschiena così coperto? La fine del mondo a cui si fa riferimento in tutti i titoli di *Final Fantasy* non è altro che una minaccia inesistente: è la minaccia su cui si poggia tutto il gioco, ma non accade mai! E non accadrà mai! Semplicemente non può accadere, fisicamente.

Come facciamo ad avere paura di qualcosa di impossibile? Finiamo il gioco perché non c'è altro da fare, non perché siamo costretti a farlo.

Non abbiamo altra scelta.

(Sempre nessun treno, nessuna persona, nessun movimento. Un pezzo di giornale non rotola via e nessun uccello si lamenta sugli alberi. La fine delle cose è definita dall'assenza stessa delle cose).

Final Fantasy ha avuto fortuna, pensa RedEye perlustrando il pavimento in cerca di insetti (inutilmente): escludendo i fanatici di Square, se chiedete a qualcuno di dirvi un momento epico della serie di *Final Fantasy* tutti vi diranno la morte di Aeris. Chiedetene due e tutti esiteranno. Quell'evento ha fatto sì che, per un istante, il fondoschiena del giocatore non fosse così coperto, ha sopraffatto la maggior parte delle persone che l'hanno vissuto, forse a dimostrazione di quanto convenzionali siano molte di queste avventure. Le perdite più dolorose sono quelle che arrivano inaspettate, le perdite che non ti permettono di fare le cose come pensavi: queste perdite sfuggono al nostro controllo e sono imputabili a qualche bastardo schifoso o al volere divino. Tutto quello che si può fare è ricordare ciò che si aveva...

Non ci sarà un *Rez 2*: Sega non ha intenzione di produrlo, dato che il primo è stato un terribile fallimento commerciale. È una visione piuttosto limitata perché l'influenza di un titolo non si misura esclusivamente con le vendite, e la reputazione e il futuro di una compagnia non si guadagnano prostituendosi per ogni singolo utente. Se l'industria ludica insiste nel rivolgersi sempre allo stesso mercato con tutti i propri prodotti, allora il mercato non crescerà mai. Oltretutto Mizuguchi ha lasciato Sega e senza di lui dubito che avranno al proprio interno qualcuno con la volontà di spingere per la realizzazione di un titolo così astuto.

Ma poi perché dovremmo volerlo? *Rez* era perfetto. Aveva una fine e si chiudeva lì. Punto. La bellezza deve avere un confine per non perdere di valore.

RedEye apre lo zaino, tira fuori **Videogiochi** e gli capitano sott'occhio le parole di Nagoshi, che si lamenta della mancanza di una console targata Sega. Niente di nuovo, in fondo: abbiamo sentito le stesse lamentele da milioni di fan di Sega che non riescono ad accettare la realtà e ben presto le sentiremo anche dai fan di Nintendo.

"Se l'industria ludica insiste nel rivolgersi sempre allo stesso mercato con tutti i propri prodotti, allora il mercato non crescerà mai"

Quando il GameCube scomparirà, in migliaia piangeranno la sua morte e sosterranno che il mondo dei videogiochi sia finito. Ma non sarà così e non lo sarà mai. Sarà semplicemente finito per loro: si siederanno a un binario, aspettando un treno che non arriverà mai perché sono stati lasciati indietro dagli altri. Sarà finito per loro.

RedEye guarda in lontananza: nessun treno in arrivo. Allora butta un'occhiata all'orologio, aspettando che si resetti per l'ennesima volta.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

Me ne stavo lì, pipa fumante stretta fra i denti digrignanti, sudore sulla fronte, impegnato a superare l'ultimo gruppo di giochi di Wario finché non ho battuto l'esilarante nemico di fine livello. E allora ho potuto riposarmi un po'. Certo, il gioco non era ancora finito, ma quel fottuto livello Thrilling è stato ideato per organismi come Bishop di 'Aliens' (quello che si passava il coltello fra le dita alla velocità della luce) piuttosto che per semplici esseri umani come il sottoscritto.

Non ho dubbi che chi legge questa pagina avrà probabilmente già provato *Wario Ware* e conoscerà la sua tremenda giocabilità postmoderna, ma se così non fosse mi permetto di consigliare di chiudere la rivista all'istante e uscire a comprarlo, insieme al GBA se non se ne possiede già uno, dato che è il titolo più meravigliosamente esilarante che abbia giocato negli ultimi anni.

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Wario Ware e il trionfo della varietà

Buona parte della magia di *Wario Ware* risiede, ovviamente, nella sua incredibile varietà: è difficile annoiarsi avendo a disposizione centinaia di mini-giochi da tre secondi meravigliosamente surreali. Ed è stata proprio la splendida varietà di *Wario Ware* che mi ha fatto riflettere sul ruolo della varietà all'interno dei videogiochi in generale. Forse dovremmo cercare di distinguere due diverse forme di varietà: potremmo chiamarle estrinseca e intrinseca.

Prendiamo *Jak II*, un titolo fumettoso basato sull'esplorazione, dalla realizzazione tecnica pregevole e dall'immensa varietà. Il gameplay non è quello del classico gioco di piattaforme con qualche spostamento d'inquadratura spettacolare, ma arriva a includere sezioni da vero platform 3D moderno, sparatutto in terza persona, gare di astronavi e altro ancora.

Per quanto possa apprezzare tutto il lavoro e le idee inserite nel gioco, non mi ha preso un granché. E questo si può spiegare, almeno parzialmente, col fatto che la varietà del titolo è estrinseca, il che significa in questo contesto che non c'è un motivo convincente per il quale tutti questi stili di gioco diversi fra loro debbano finire rinchiusi in un unico titolo. La trama dovrebbe fare da collante in questo senso, ma affidarsi unicamente alla parte narrativa per tenere insieme il tutto è rischioso: mi ha infastidito ben presto, ad esempio, il fatto di dover negoziare il traffico paurosamente lento o i vicoli della città (meravigliosi ma stretti al limite della frustrazione) per poter accedere alle sezioni platform che dovrebbero costituire il cuore del gioco. *Jak II: Renegade* è un gioco dall'immensa varietà estrinseca, a cui manca un'idea centrale forte.

D'altro canto, se si ha un'idea centrale forte e vi si applicano varianti per offrire costantemente qualcosa di nuovo, si ottiene quella che possiamo chiamare varietà intrinseca. C'è una differenza fondamentale fra *Jak II* e il gioco che ha ovviamente ispirato il suo modello strutturale, *GTAIII*: l'idea forte alla base di *GTAIII* e *Vice City* è 'Qui c'è la città, è grossa e pulsa di vita. Puoi fare quello che ti pare al suo interno'. Le infinite variazioni nell'ambito delle stesse tipologie di missioni si rifatto tutte a questo concetto chiave e quindi la varietà è intrinseca, una parte organica dell'universo videoludico.

L'ambientazione realistica, inoltre, impedisce agli sviluppatori di inserire nella trama un diversivo fantascientifico come pretesto per un minigioco di combattimento spaziale in 3D, perché rappresenterebbe un'intrusione della già citata varietà estrinseca.

Una delle convinzioni più sbagliate dei game designer odierni è che i videogiocatori vogliano un sacco di generi di gioco differenti in un unico titolo, perché in quel modo credono che i soldi che hanno investito per comprare il gioco siano stati spesi bene. Questo spiega, ad esempio, la storia tragica dei tie-in di James Bond, che inglobano fasi di guida, sparatutto, snowboard e chissà che altro, il tutto in titoli a dir poco deprimenti. Ma i capolavori sono sempre basati su una singola idea forte, all'interno della quale ci sia spazio per una varietà di tipo intrinseco. L'idea alla base di *Metal Gear Solid*, in pratica *Pac-Man* coi soldati, domina la struttura del gioco, permettendo di avere una varietà intrinseca esemplare nell'utilizzo di differenti oggetti e diverse armi. Il modello esplorativo 'a due' di *Ico* permette di avere una varietà intrinseca nei suoi enigmi e anche nelle molteplici e spettacolari zone del castello. Si potrebbe addirittura affermare che i combattimenti compromettano parzialmente la bellezza del gioco proprio perché aumentano la varietà estrinseca. Erano proprio necessari all'interno di un gioco simile?

Ocarina of Time è famoso anche per l'abbacinante varietà dei suoi minigiochi, ma questi sono tutti collegati intrinsecamente al mondo di *Zelda* e si integrano alla perfezione con la storia alla base del gioco: nessuno di loro sembra fuori posto.

Se uno ha un'idea grandiosa per un videogioco, non ha bisogno di altre quattro idee per fare un bel gioco: una è sufficiente. Ed è per questo che uno diventa immediatamente sospettoso di fronte a un titolo che mette insieme differenti stili di gioco: sembra quasi un indizio rivelatore sulla latitanza di una forte idea centrale. L'elaborazione di quest'ultima richiede fatica, a livello creativo: non tutti ne hanno una e la tentazione di riciclare quelle buone spiega perché siamo invasi dai seguiti.

Un'idea forte, messa in pratica come si deve, è sempre sufficiente. È il caso di *Viewtiful Joe*, ad esempio, la cui varietà intrinseca di combo sempre più complesse unita alla grafica tipicamente giapponese, ne fa uno dei titoli con maggiore personalità, a livello stilistico, dai tempi di *Jet Grind Radio*. *Viewtiful Joe* è coinvolgente sin dal principio, inesorabile, bello da vedere ed offre un grado di divertimento a cui gli stili di gioco 'slegati' di *Jak II* non potranno mai aspirare.

I lettori che ancora ricordano quanto detto all'inizio di questa pagina si staranno chiedendo come mi sia venuto in mente quest'argomento parlando di *Wario Ware*, che a prima vista non sembra rappresentare altro che un caso di varietà estrinseca. A dire il vero considero *Wario Ware* come un titolo perfetto per commentare questo fenomeno perché la sua idea forte è rappresentata proprio dal conflitto fra l'esaltazione per la varietà e il comfort per la familiarità: ogni prova è intimamente basata sulla sorpresa, sull'apprendimento e sull'acquisizione dell'abilità necessaria a superarla, concetti che sono alla base del videogioco stesso. La sua fenomenale varietà si poggia su quell'unica idea e come tale rappresenta l'esempio più indiscutibile di varietà intrinseca. Certo, se poi riuscissi anche a superare questo maledetto livello Thrilling...

"L'elaborazione di idee forti richiede fatica, a livello creativo: non tutti le hanno e la tentazione di riciclare quelle buone spiega perché siamo invasi dai seguiti"

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

THE FIRST PLACE

Ivan Fulco

Alta tensione | bassa tensione

La vita è un enorme videogioco. Hai una lista di obiettivi, cerchi di completarli uno dopo l'altro, se ne fallisci qualcuno non vinci nulla. Ma d'altra parte non vinceresti nulla ugualmente. Scriveva Samuel Johnson: "La vita non offre piacere più grande del superare le difficoltà e passare da un successo ad un altro, dell'esprimere nuovi desideri e vederli realizzati". Proprio come il videogioco. Chiaro, nella vita non c'è il tasto di pausa. E a meno che non provveda tu stesso, nessuno ti prepara una schermata con gli obiettivi da completare. E allora forse non è la vita ad essere un enorme videogioco. Forse è esattamente il contrario. Ma alla fine, chi se ne importa? E in fondo, non è questo solo un pretesto?

Vita o videogioco, al principio c'è sempre l'obiettivo. La legge naturale del game design, banale per chiunque abbia provato anche solo *Pong*, impone che ogni videogioco si fondi sulla presenza di obiettivi da completare. Può trattarsi di missioni complesse, come salvare il mondo in 15 ore di gioco, oppure di azioni minimali, come ruotare correttamente un pezzo da 4, ma il concetto di fondo non cambia. Il primo potrà essere definito obiettivo a lungo termine, il secondo a breve termine. Potranno sembrare entrambi inutili, ma i videogiocatori sono strana gente, e si appassionano con poco. Per quale motivo altrimenti continuare a giocare? Il videogioco, è noto, è un'attività materialmente improduttiva. L'unica cosa (o quasi) che può offrire al giocatore è il senso di gratificazione. Il piacere grande di superare le difficoltà e passare da un successo all'altro. Eppure il concetto di obiettivo, nel videogioco moderno, continua ad essere vagamente equivocato. L'obiettivo è visto come il mezzo attraverso il quale garantire la gratificazione del giocatore. Ma in fondo, non è anche quello solo un pretesto?

Anche l'obiettivo è un pretesto. Non è sapere di dover salvare il mondo o di dover ruotare un pezzo che gratifica il giocatore. È la tensione ad avvinghiarlo. Ed è nel momento in cui la tensione si scioglie, perché si è raggiunto l'obiettivo, che la gratificazione raggiunge il suo punto più alto. Qualcuno la chiamerà catarsi, qualcun altro, più semplicemente, divertimento. L'obiettivo, da questo punto di vista, non è che uno degli strumenti attraverso i quali allestire stati di tensione. Il giocatore è una corda abbandonata al suolo. La missione da compiere lo afferra e lo trascina in una direzione. Ma per indurlo in tensione c'è bisogno di una forza che operi nella direzione opposta. Qualcosa che opponga resistenza. Può essere la difficoltà dell'azione, la complessità dell'enigma, oppure la gestione del tempo, nelle numerose forme che questi elementi assumono all'interno del videogioco.

Pokémon Pinball, Game Boy Advance. Il giocatore colpisce la biglia, nel tentativo di attivare il minigioco per la cattura di un nuovo Pokémon. Imboccare la grande rampa è un obiettivo molto semplice. Perdere l'enorme biglia è un'impresa a prova di idioti. La tensione di gioco scende in picchiata. Ma l'obiettivo di collezionare tutti i Pokémon costringe ugualmente davanti allo schermo. Il giocatore vuole completare la sua collezione. E così sia.

Il videogioco maltratta il giocatore, strattonandolo da un lato e dall'altro, trascinandolo in una direzione ma opponendo resistenza da quella opposta. Per mantenere alto il suo interesse, la tensione non deve mai scendere sotto un livello minimo.

"È nel momento in cui la tensione si scioglie che la gratificazione raggiunge il suo punto più alto. Qualcuno la chiamerà catarsi, qualcun altro, più semplicemente, divertimento"

In caso contrario la corda precipita a terra. L'utilizzo di obiettivi, e di altri strumenti, permette in questo senso di gestire a grandi linee la tensione, anche variandone l'intensità.

Gli *obiettivi a lungo termine* producono in genere una bassa tensione. Sono le missioni portanti, come salvare l'universo o una principessa, oppure traguardi più concreti o ravvicinati, come completare un mondo di gioco o scoprire un assassino. Solo in rari casi gli obiettivi a lungo termine hanno un'attrattiva sufficiente a stimolare realmente il giocatore. Ma quando riescono a generare una tensione più alta (il completamento di un mondo/livello al 100% per sbloccare una nuova sezione, ad esempio) il giocatore può soffrire la resistenza imposta dal gioco. Il singolo errore che vanifica un'intera sessione di gioco è causa di potenziale frustrazione. Il giocatore entra in testacoda al Nurburgring, al livello di difficoltà finale, perdendo definitivamente contatto con i primi. Ed è depressione.

Gli *obiettivi a breve termine* si prestano in misura maggiore a produrre stati di alta tensione. Sono le singole azioni di gioco, come saltare un ostacolo o distruggere un'astronave. La tensione indotta è psicologica, ma anche strutturale. Quando l'obiettivo è vicino, il giocatore percepisce la vittoria. Ma soprattutto il videogioco può opporre maggiore resistenza, aumentando il livello di difficoltà senza che il fallimento vanifichi necessariamente una lunga sessione di gioco. Il giocatore manovra la propria nave attraverso la pioggia di proiettili di un'ondata nemica. L'azione dura pochi, lunghissimi secondi. Ma alla fine il giocatore attraversa il pericolo indenne. Ed è esaltazione.

Wario Ware Inc., Game Boy Advance. Sullo schermo scorrono a velocità perversa decine di minigiochi, della durata di circa 5 secondi l'uno, nei quali eseguire d'impulso l'azione richiesta. Il ritmo aumenta progressivamente, esigendo l'attenzione del giocatore, in un crescendo inarrestabile, fino al Game Over. Impossibile allontanarsi dallo schermo nel momento della tensione. Il giocatore vuole mettere alla prova le sue capacità. E così sia.

La tensione non è solo funzione del singolo obiettivo. Può essere gestita intrecciando più obiettivi a breve, medio o lungo termine (*The Sims*), imponendo un tempo limite (*F-Zero GX*), diradando i punti di salvataggio (*Viewtiful Joe*), richiedendo un'azione perfettamente calibrata (*Ikaruga*), o con migliaia di altre soluzioni. Ma la tensione è anche funzione del giocatore. Una bassa tensione costante (*Pokémon Pinball*) può demotivare il giocatore esperto, non stimolato dalla resistenza opposta dal gioco. Un'alta tensione, anche occasionale, (*Castlevania: Symphony of the Night*) può intimorire il giocatore insicuro. La gratificazione universale, d'altra parte, non esiste. Esistono videogiochi a differenti livelli di interpretazione. Ma in qualsiasi caso, nessuno di questi porta a nulla di concreto. Non è forse questo il videogioco? Un enorme, prolungato, complesso pretesto.

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

1/3: racing simulacra in the age of the perpetual stasis

La velocità era la cosa essenziale, la gioia di sedersi in macchina e precipitarsi avanti attraverso lo spazio. Divenne il bene primario, una fame da saziare a ogni costo. Nulla attorno a lui per più di un momento, e poiché i momenti si susseguivano, era come se lui solo continuasse a esistere" (Paul Auster). L'automobile attraversa i nostri schermi a folle velocità. Metafore automobilistiche ricorrono con sospetta frequenza all'interno della dimensione ludica: l'engine, il motore dei videogames; le stesse console non sono che "game machines"; il sistema non si spegne, si 'arresta'. Non è un caso (musica) che il primo coin-op Atari sarebbe dovuto essere una simulazione di corsa e non di tennis. Nel gioco di corsa, come nella guida 'reale', il corpo del guidatore è praticamente immobile: la poltrona del salotto come il sedile dell'auto, il volante e il joypad. Il movimento spaziale avviene attraverso la medesima interfaccia, uno schermo, che filtra, protegge e seleziona insieme. L'automobile (vera) è un *segno*, prima ancora che un oggetto materiale, ma soprattutto 'guida' diverse forme di rappresentazione e come tale è una forza di transizione tutt'altro che transeunte. L'automobile simulata è un *sogno*.

"Lui era il punto fermo in un vortice di cambiamenti, un corpo che restava in equilibrio, assolutamente immobile, mentre il mondo gli si gettava incontro e scompariva. L'automobile divenne il sacrario dell'invulnerabilità, un rifugio dentro il quale nulla poteva più colpirlo" (ibidem). I racing game vivono un sorprendente paradosso. Sono uno dei generi videoludici più popolari, ma anche uno dei meno studiati. Una delle ragioni è che dispiegano un apparato percettivo del tutto analogo a quello che sperimentiamo ogni volta che ci mettiamo dietro ad un volante. L'interfaccia è trasparente, invisibile quasi. Lo schermo televisivo sul quale scorrono le immagini di *Gran Turismo* e il parabrezza dell'auto finiscono per coincidere, anche perché la 'corsa' inarrestabile al realismo e alla *mimesis* assoluta rendono le immagini percepite attraverso l'auto 'reale' più finte di quelle esperite sullo 'schermo', così come una partita di calcio vista 'dal vivo', allo stadio, offre un decimo delle informazioni del medesimo evento teletrasmesso e simulato ludicamente.

"Mentre guidava non aveva fardelli da portare, era libero dalla benché minima particella della vita precedente. Questo non significa che nella sua mente non sorgessero i ricordi, ma sembrava che non recassero più nulla dell'antica angoscia" (ibidem). Il racing game guida l'immaginazione, la plasma, la configura, anche se l'auto videoludica si scontra frontalmente con la triste realtà. Non so voi, ma io (r)esisto solo quando guido la mia Audi TT, attualmente parcheggiata su una memory card (lo sapete, vero, che le auto 'reali' passano il 90% del loro tempo in completa stasi?). L'impossibilità oggettiva di spostarsi con l'auto nel mondo reale (penso all'inizio onirico e profetico di '81/2' di Federico Fellini, 1963, ma anche a 'Un giorno di ordinaria follia', Joel Schumacher, 1993) non ha cancellato l'esigenza di spostarsi, semmai l'ha intensificata. Il bisogno ancestrale di muoversi e di muoversi velocemente è sublimato dal videogioco, nel quale, per altro, i vincoli morali e sociali possono essere sovvertiti a piacimento (c'è un filo rosso che lega i gamescape di *Deathrace 2000*, *Carmageddon* e *Grand Theft Auto III: Vice City*). L'auto videoludica come strumento di nichilismo, urgenza di distruzione. L'impossibilità oggettiva di spostarsi con l'auto nel mondo reale (le città sono sempre più intasate e ingorgate al punto che Parigi, Londra, Torino ormai richiedono un pedaggio per entrarci, quasi come il gettone per giocare ad *Out Run*, con la differenza che nella 'realtà' si resta intrappolati nel traffico) spiega il crescente successo e la diversificazione del racing game, termine ombrello che accorpa titoli come *Rallisport Challenge*, *Driver*, *Midtown Madness*, *Sega GT Online*.

"Dopo tre o quattro mesi, aveva solo da salire in macchina per sentire che stava liberandosi del suo corpo, che appena premeva il piede sull'acceleratore e iniziava a guidare, la musica l'avrebbe trasportato in un mondo senza peso" (ibidem). La Sinestesia. Il viaggio videoludico non stimola solamente l'occhio, ma anche (soprattutto) l'orecchio. La centralità dell'accompagnamento musicale nei giochi di corsa dell'ultima generazione (cfr. *Project Gotham Racing 2*) attesta l'inscindibilità del binomio immagine-suono.

"Forse con questo aveva qualcosa a che fare la musica, i nastri interminabili di Bach e Mozart e Verdi che ascoltava seduto al volante, come se in qualche modo i suoni emanassero da lui e impregnassero il paesaggio, trasformando il mondo visibile in un riflesso dei suoi stessi pensieri" (ibidem). L'auto è un mezzo di trasporto, ma, prima ancora, un contrassegno di ricchezza sociale, uno status symbol, un concentrato di tecnologia, un oggetto di fascino e di perversione (la seduzione della velocità, nel senso di sedurre, *se-ducere*, condurre a sé). L'auto virtuale è un segno all'ennesima potenza, perché virtualizza il possesso, l'esibizione/ostentazione del lusso, ma anche la prassi della guida. È l'incarnazione perfetta del simulacro baudrillardiano. Il videogioco, più del film, caro Paul, è dromoscopico. "Il mondo come cinema. L'effetto della velocità sul paesaggio determina quella che ho definito 'dromoscopia', l'arte del movimento accelerato. Ciò che avviene guardando fuori da una finestrino di un treno in corsa, dal vetro di un'automobile o da uno schermo televisivo determina una sorta di cinematismo. Siamo passati da un'estetica dell'apparizione, forme stabili, alle estetiche della scomparsa, forme instabili. La protesi del movimento audiovisuale dell'automobile crea un senso di comfort subliminale, un'allucinazione visuale, dunque fisica, che tende a spogliarci completamente della nostra consapevolezza" (Paul Virilio, 1991). Secondo Virilio, l'uomo contemporaneo è del tutto incapace di osservare e comprendere il mondo senza collocarlo all'interno di una percezione visiva distorta dalla velocità. Velocità intesa come reiterato annullamento del momento presente, dell'hic et nunc, come snervante ricerca di un 'diverso' e di un 'lontano' che vengono conquistati e persi insieme, nella misura in cui il vortice dell'assenza sostituisce il nostro sempre più fragile senso di realtà. La forma mentis digitale è instabile e precaria. Che ci piaccia o meno, non siamo più capaci di relazionarci al mondo senza attivare la metafora di *Gran Turismo*.

"Non so voi, ma io (r)esisto solo quando guido la mia Audi TT, attualmente parcheggiata su una memory card"

To be continued...

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) si occupa di new media, cinema e videogiochi. Il suo ultimo libro si intitola 'The Sims. Similitudini, simboli e simulacri' (Edizioni Unicopli).

MISSING IN ACTION

Massimo Maietti

Beati i massificati, perché erediteranno la terra videoludica

Gli hardcore gamer sono tutti diversi, ma uguali. C'è chi compra unicamente console d'importazione, e gioca a *Final Fantasy* esclusivamente nella versione originale, rigorosamente senza capire un kanji di giapponese, orgogliosamente consapevole di incarnare l'incontaminato Adamo dell'interattività, primo fra i primi, essere originario che precede l'avvento della Babele del mercato di massa.
C'è chi dilapida lo stipendio di papà sostituendo schede video accelerate come si sostituiscono gli sfondi del desktop. E compra il primo gioco che supporta DirectX 9. Qualunque esso sia. Sogna paradisi poligonali, ed è invece il consumatore sognato da nVIDIA e ATI.

C'è chi compra Xbox, lo modifica, installa hard disk più capienti e scarica attraverso il proprio abbonamento ADSL tutti i giochi che non riesce ad acquistare. Li colleziona, spesso li gioca e li completa a tempo record. Si professa evangelizzatore della banda larga, ma non si è mai fermato ad osservare la galassia vista da *Halo*; crede di compiere un'azione dal sapore politico, non sapendo di seguire alla lettera le politiche delle società fornitrici di connettività.

C'è chi si erge ad esegeta dell'universo Nintendo e crede incrollabilmente che i Pokémon siano immortali, la Principessa Peach vergine e la terra piatta, e fa di tutto per non vedersi costretto a riesaminare le proprie convinzioni e a rinunciare alla visione decadente di un universo videoludico in irresistibile involuzione, che trascinerà al collasso l'ultimo custode dell'immacolato giardino dell'Eden interattivo: Nintendo.

Per quanto siano tutti diversi, sono sempre gli stessi. Mascherati da tecno-entusiasti o da bohémien della stravaganza videoludica, perduti nei meandri della rete o nei mercatini dell'usato, gli hardcore gamer amano descrivere se stessi come agenti al servizio della causa dell'Illuminismo videoludico (per fare chiarezza in una materia ancora oscura, dare organizzazione ad un sapere poco strutturato, adottare un approccio razionale ad un fenomeno troppo a lungo frainteso).

Tuttavia, dall'ecumenico apostolo 100% multipiattaforma al crociato della console war, gli hardcore gamer non rischiarano i panorami videoludici con il lume della ragione; piuttosto, operano in modo dogmaticamente religioso, nella tradizione delle sette medievali, sviluppando sistemi di pensiero che procedono secondo i canoni della cultura alchemica e cabalistica. Anche per gli hardcore gamer, infatti, la verità è tanto più profonda quanto più è segreta; la sapienza videoludica è antica (viene attinta dalla sorgente perduta attraverso la pratica del retrogaming) e/o esotica (frammentata in codice binario, nascosta nell'inaccessibilità di lingue incomprensibili). L'accumulazione del sapere dell'hardcore gamer procede secondo la formula dei segreti iniziatici, in cui ogni scoperta non ha altra funzione che manifestare un segreto ulteriore, in una progressione verso il segreto finale, che altro non può essere che la consapevolezza che tutto è segreto e lo deve restare (seguendo la massima secondo cui un segreto svelato perde ogni valore).

Conseguentemente, la verità non può mai essere rintracciata nel tempo o nello spazio presenti. Gli hardcore gamer sono eternamente schiavi della schizofrenia per cui si può volgere lo sguardo unicamente ad un passato mitizzato in quanto irrimediabilmente perduto (io c'ero e voi no), oppure ad un futuro per sempre inattingibile, che non diventerà mai presente (il meglio è eternamente sul punto di venire). Sono poi fuori posto ovunque, in fuga dalla massa, rinchiusi nelle dinamiche del narcisismo di gruppo, intenti ad effettuare nuove separazioni.

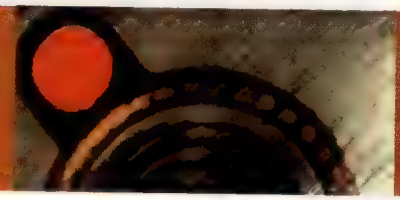
Tuttavia, nella storia dei videogame, la nicchia degli utenti più qualificati non ha sempre rappresentato una forza conservatrice e oscurantista. Per molti decenni, al contrario, la comunità degli hardcore gamer ha sostenuto attivamente l'industria dei videogiochi sperimentando sui propri polpastrelli le forme di design innovative, premiando quelle interessanti e punendo quelle sbilenche, operando così una preziosa selezione che ha contribuito alla sedimentazione di un linguaggio videoludico condiviso ed efficace. Inoltre, ha costituito un serbatoio di risorse umane da cui attingere per rimpolpare team di sviluppo, reparti marketing e redazioni che non potevano contare su personale adeguatamente istruito nelle università. Infine, con l'investimento costante e generoso di paghette e stipendi, ha consentito all'intera industria videoludica di sopravvivere alle gravi e cicliche crisi economiche incorse quando, in particolare nella prima metà degli anni '80, si era affacciata, ancora non pronta, al mercato di massa.

La situazione attuale però è assai diversa. Nelle università si sta affermando la disciplina dei game studies e sono nati numerosi corsi professionali che preparano giovani laureati a carriere all'interno delle società di publishing e di sviluppo, rendendo meno indispensabile l'esperienza sul campo degli hardcore gamer, i quali assistono anche alla diminuzione del proprio peso di consumatori in un mercato che si rivolge sempre di più ad un pubblico di massa. Il ruolo degli hardcore gamer nell'industria videoludica va progressivamente esaurendosi proprio mentre il pubblico di massa, descritto dai membri dell'aristocrazia videoludica come ignorante e monolitico, si fa più esigente ed esprime apprezzamento per una vasta gamma di generi.

In una conferenza tenutasi lo scorso anno a Barcellona, durante la manifestazione Art Futura, il game designer e vate della digitalità Eric Zimmerman si interrogava sui futuri assetti del medium: i videogiochi diventeranno come i fumetti o come i film? Faranno come i fumetti, una forma d'arte che in più di una occasione è stata sul punto di ampliare i confini del proprio pubblico e di rivolgersi ad un'audience più vasta, ma che è poi rimasta ancorata ad una nicchia di utenti che, per quanto popolosa e fedele, mantiene le caratteristiche di nicchia? Oppure il medium ludico seguirà la via del cinema, che è capace di sedurre ampie fasce della popolazione, e che al suo variegato interno riesce a contenere sia le confortanti superproduzioni hollywoodiane che le ardite sperimentazioni indipendenti, proprio in virtù della presenza di un pubblico di massa talmente ampio ed eterogeneo da giustificare e sostenere diverse modalità produttive? Insomma, che ne sarà dei videogiochi? Conosciamo già la risposta degli hardcore gamer. Ma saranno i massificati ad avere l'ultima parola.

"Gli hardcore gamer non rischiarano i panorami videoludici con il lume della ragione; piuttosto, operano in modo dogmaticamente religioso, nella tradizione delle sette medievali"

Massimo Maietti è stato editor di KWgiochi, cura la rubrica 'Video Cultura' su TIM.
Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



MR BYTE

Riccardo Albini

Easy to play, difficult to master

Non ho ancora avuto modo di giocare *Pac-Man vs.*, la versione multiplayer per GameCube del classico coin-op della Namco, quindi parlo per sentito dire. Non è un bell'inizio, me ne rendo conto.

Un giornalista dovrebbe vedere coi suoi occhi, ascoltare con le sue orecchie, toccare con le sue mani, come si dice: stare sul pezzo. Ma questa non è cronaca. È una rubrica, anzi, una 'column'. Qui si esprimono opinioni e/o si sputano sentenze. Si fanno ragionamenti, ipotesi e considerazioni sul mondo dei videogiochi. Quello che mi interessa trattare qui è l'idea del gioco sviluppato da Shigeru Miyamoto e Toru Iwatani, dando per scontato che la realizzazione sarà di alto livello, visti i personaggi coinvolti.

L'idea di un *Pac-Man* multiplayer è strepitosa, geniale nella sua banale semplicità: pensate ai fantastici, divertenti e chiassosi 'Pac-Man Party' che il gioco scatenerà. *Pac-Man vs.* esemplifica magnificamente la nuova strategia di Nintendo, votata a giochi meno complessi ma non per questo meno divertenti, enunciata più volte da Satoru Iwata, ma poco ascoltata dalla stampa specializzata.

Una volta, al tempo in cui Nintendo dominava il settore dei videogiochi, quando Yamauchi-san parlava tutti ascoltavano con attenzione e riportavano con deferenza. Oggi che la superpotenza del settore è Sony, sembra che a nessuno interessi quello che ha da dire Iwata-san, mentre le dichiarazioni di Kutaragi-san vengono annotate con cura anche se parla del tempo. Buona parte della stampa videoludica, che spesso si adegua al vento che tira, si sta divertendo a screditare Nintendo perché è terza in una corsa a tre: ma chi se ne frega? Non siamo mica analisti finanziari. Continua a produrre bei giochi? Sì. E allora? Questo è quanto dovrebbe interessarci in quanto giocatori. Che sia terza sono problemi suoi e dei suoi azionisti: i quali peraltro se la passano piuttosto bene. Grazie, con circa 6 miliardi di euro in banca...

Che cosa ha detto, dunque, Satoru Iwata? Ai primi d'agosto, durante un incontro a Tokyo con analisti finanziari, il presidente di Nintendo si lamentò del fatto che i giochi stiano diventando troppo complicati e richiedano troppo impegno di tempo ed energia da parte dei giocatori. "Il pubblico è stanco di giochi complicati e zeppi di grafica, ma con poco altro. Noi vogliamo proporre un'antitesi", disse il successore di Yamauchi. Iwata ribadì il concetto durante il discorso d'apertura del Tokyo Game Show a fine settembre e ancora una volta il suo riferimento ai giochi troppo complicati passò virtualmente sotto silenzio (anche su **Videogiochi**). Venne trattato in generale come un'agenzia, una 'breve' da infilare in un buco vuoto della pagina. Pochissimi e rarissimi furono i commenti, e non sto parlando di quelli positivi. Tra chi si soffermò a commentare le dichiarazioni di Iwata, c'è addirittura chi le usò per ritorcerle contro Nintendo: se questi sono i ragionamenti del suo presidente, argomentava, non c'è da stupirsi del declino della grande 'N'.

Invece Iwata ha detto una grande verità, che non ha niente a che vedere con la dicotomia tra casual gamer e hardcore gamer. Semplicemente, i giochi che richiedono tempo ed energia eccessivi sono anacronistici per un certo tipo di pubblico, ovvero sono destinati a quello zoccolo duro di videogiocatori che appartiene alla fascia d'età compresa tra i 18 e i 29 anni, che ha molto tempo libero e l'ossessione per un unico maniacale gioco che li consuma per giorni, settimane o addirittura mesi, fino all'arrivo della successiva fissazione videoludica. Non è un caso che sia la stessa fascia d'età di cui fa parte la quasi totalità dei giornalisti videoludici, i quali hanno ignorato la tesi di Iwata, poiché evidentemente non li riguarda.

"Abbiamo passato il limite di capienza e complessità, e siamo ormai alla saturazione", dice Iwata. "Giocare simili giochi richiede un enorme sforzo in tempo e impegno. Tutte le forme di entertainment, videogiochi compresi, sono in competizione tra di loro per il tempo libero del pubblico". Niente di più vero: il mio tempo libero è sempre di meno, mentre i miei interessi sono sempre di più. Voglio stare coi miei figli, andare al cinema, leggere un libro, andare a ballare, fare l'amore, guardare la televisione, andare a un concerto o a una mostra, uscire a cena, viaggiare, o semplicemente starmene a far niente, magari per rifarmi dai postumi di una sbornia. Oltre a tutto questo, devo naturalmente lavorare e dormire.

Personalmente, sto iniziando a considerare la durata di un gioco come un elemento da valutare con molta attenzione: più è lunga, meno mi attira. Il mio genere preferito sono diventati i giochi semplici, ma divertenti, dalla curva d'apprendimento gratificante. Quelli che, come si usava dire, sono 'easy to play, difficult to master'. Mi riconosco, insomma, nella nuova strategia Nintendo, che fra l'altro potrebbe rivitalizzare la produzione indipendente, fatta di idee e non di poligoni, perché non servono budget da colossal per realizzarli.

Detto questo, trovo controproducente e per niente condivisibile la decisione, sia essa di Nintendo o di Namco, di 'regalare', diciamo così, *Pac-Man vs.* in bundle a coloro che acquisteranno un gioco Namco a scelta tra *Pac-Man World 2*, *R: Racing Evolution* o *I-Ninja*, poiché ciò significa negare a *Pac-Man vs.* la dignità di videogioco a sé stante. Di che strategia va parlando Satoru Iwata se poi riduce uno dei primi giochi di questo nuovo corso a un gadget promozionale? Se Nintendo vuole richiamare, come ha dichiarato il suo presidente, i "vecchi giocatori che si sono allontanati dai giochi, pubblicando titoli facilmente accessibili ma di spessore", non può essere lei stessa la prima a snobbarli.

"I giochi che richiedono tempo ed energia eccessivi sono anacronistici per un certo tipo di pubblico, ovvero sono destinati a quello zoccolo duro di videogiocatori che appartiene alla fascia d'età compresa tra i 18 e i 29 anni, che ha molto tempo libero e l'ossessione per un unico maniacale gioco che li consuma per giorni, settimane o addirittura mesi"

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Anno nuovo, vita nuova

Ok, anche il 2003 ormai è andato. Siamo in pieno dicembre, fra una manciata di giorni troveremo a farci compagnia qualche chilo in più di grasso e forse qualche gioco nuovo da massacrare. Ma dicembre è anche il mese dei bilanci, del come è stato e del come sarà, del cosa ho visto e del cosa mi aspetto di vedere. Se mi volto indietro non posso che essere soddisfatto di quello che il mercato mi ha proposto durante l'anno. Soddisfatto ma stanco di alcuni cliché. Le buone idee stanno diventando abusate. È un luogo comune, lo so, ma non posso esimermi dal ripeterlo anch'io. Per questo la mia felicità, oggi, si confonde con un impellente bisogno di novità, di minori certezze, di dire addio alle solite trovate. Quest'anno non scarabocchierò la mia solita lettera a Babbo Natale, ma ne scriverò una aperta ai 'Signori del Videogioco', per raccontare quelle che sono le mie speranze per il 2004. Per iniziare...

1. Vorrei che la smetteste di propinarci protagoniste femminili in minigonna e tacchi alti nei giochi di avventura. Mi ritrovo ogni volta coinvolto in storie drammatiche ed emozionanti, poi penso: "Ma questa che voglia ha di correre per ore sparando a mostri vari su un paio di stivali con venti centimetri di tacco?". E mi si rovina l'atmosfera. Soffro io per lei. Avanzo nel gioco sperando che quella povera martire si ravveda, che entri in un negozio abbandonato per trovare qualcosa di più funzionale. Magari che si infili un bel paio di pantaloni bracaloni, invece di devastarsi a gambe nude e mutande al vento. Vorrei sapere, Signori del Videogioco: ma qual è il target di queste produzioni? Maschile? Non credo proprio. Sinceramente io mi immedesimerei di più in un uomo. Che diavolo posso saperne delle problematiche che passano nella testa delle signorine tuttatetta che sculettano sul mio monitor? Target femminile? Men che meno. Se lo scopo è avvicinare l'utenza di videogiocatrici, allora avete proprio sbagliato metodo. Non si possono ideare personaggi che corrispondono all'immaginario sessuale maschile sperando che una donna ci si identifichi. O forse il Vostro ragionamento è più semplice. Quando si è a corto di idee ci si butta sempre sull'indiscusso potere del richiamo sessuale. A tal proposito lasciatemi dire che non è facile fantasticare su biondone che non hanno l'ombra di una curva, ma solo spigoli assassini. Ma forse chiedo troppo all'industria. D'altra parte qualcuno che cercava disperatamente la password per giocare con Lara Croft nuda l'avete sempre trovato, no?

2. Vorrei che la smetteste di spendere miliardi acquisendo licenze famose per poi deludermi con giochi non all'altezza. È come comprare una Ferrari e poi metterla a metano. È come baciare Eva Henger per poi dirle: "Non andiamo oltre, potremmo rovinare questo momento magico". Qui fuori ci sono milioni di fan che ucciderebbero per giocare un *Dragon Ball* come si deve. Invece te li ritrovi sui forum di Internet che si scambiano impressioni e critiche come presi dal panico, come se un'entità superiore li costringesse a spendere di nuovo tutti i risparmi nella boiata di turno. D'accordo, spesso acquistate licenze di film che non sono capolavori. Ma c'è bisogno di sottolinearlo? Pensate alla reazione media di un individuo maschio sano alla prima sessione di gioco con *Blade II*: 1'13": interesse e aspettativa; 3'35": noia; 5'28": deja-vu a carattere depressivo; 10'08": rilassamento testicolare grave; 20'54": meteorismo con colpo di sonno annesso. Ma non vi sentite in colpa?

3. Vorrei che dal primo gennaio scomparissero quelle benedette chiavi. Cambiano i giochi, ma loro sono sempre lì. Non ne posso davvero più di cercarle dappertutto! Ditemi perché, per aprire una porta, non posso ovviare alla solita ricerca della chiave giusta sparando una revolverata alla serratura oppure scaricandogli addosso qualche colpo di accetta. Prima di arrivare in quel punto del gioco ho fatto l'impossibile. Ho ammazzato mostri bastardi grandi come palazzi, ho distrutto muri, tavoli, casse e qualsiasi altra cosa potesse esplodere. Sedie incluse. Ho saltato precipizi larghi venti metri, acquisito poteri magici universali, lanciato armi nucleari. Arrivo davanti a una porticina di legno e una scritta mi dice "per entrare trova la chiave della biblioteca". Ma per favore!

4. Vorrei fossero eliminate quelle antiestetiche bande nere dalle conversioni PAL. Personaggi biondi e slanciati arrivano sulla mia console trasformati nel cicciobomba dei Take That, mentre il mio misero televisore, da quindici pollici, sembra diventare un dieci. Senza contare la sensazione di trovarmi in un mercato diviso tra serie A e serie B. La serie A (mercato NTSC) si gode i titoli nel pieno splendore tecnico, la serie B (mercato PAL) rigioca i titoli precedenti impersonati da Giuliano Ferrara. Rispetto, chiedo solo questo. Se non per la passione che continua a farmi videogiocare, almeno per i soldi che continuo a investirci: sono gli stessi dei miei cugini americani, no?

5. Vorrei che una volta per tutte mi spiegaste cosa intendete per Intelligenza Artificiale. Finora di intelligenza ne ho vista poca: arrivo di soppiatto dietro a una guardia, gli mollo un bel calcio nel culo, scappo e dopo trenta secondi di caccia all'uomo serrata (in cui mi ripeto "sono fottuto sono fottuto sono fottuto...") questa si scorda di tutto e torna a piantonare la sua zona. Dico, non continua a stare all'erta perché si è lasciata scappare un intruso all'interno di una zona di massima sicurezza. No. Al contrario, se ne frega bellamente. "Strano, eppure avrei giurato di aver ricevuto un notevole calcione nel culo. Probabilmente di punta. Mah, saranno le emorroidi. Vorrà dire che da oggi tornerò a sedermi con la mia ciambellina di gomma". E questo è solo un esempio...

"Quest'anno non scarabocchierò la mia solita lettera a Babbo Natale, ma ne scriverò una aperta ai 'Signori del Videogioco', per raccontare quelle che sono le mie speranze per il 2004"

6. Come ultima cosa, vorrei che finalmente capiste l'importanza del vostro ruolo. In pratica, il contributo che potreste dare al Videogioco in sé. Troppo spesso vedo una sterile corsa all'aspetto tecnico/grafico più evoluto. Il rischio è la perdita dell'anima stessa del videogioco. Pensateci su il prossimo anno. Molti non hanno nulla da obiettare, mi rendo conto, ma se mi volete bene, smettete un istante di abbellire la scatola, e iniziate a riempirla. Forse così sarà anche più facile. Perché la grafica è limitata dalla macchina su cui il gioco gira, mentre la fantasia non si lascia fermare da nessun confine.

Le opinioni di Andrea Saletti non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

TRA CLIENTI

TIM

vodafone omnitel

virgilio

IL BELLO DI INTERNET

Ci siamo appena conosciuti e già sento suonare la nostra canzone.

SUONERIE 484 92

Invia un sms al 484 92 con il codice della suoneria che hai scelto.
Monofonica (Es: ZX10961 per ricevere la suoneria Chihuahua)
Polifonica (Es: PZ385 per ricevere la suoneria Ja sei namorar)
Per conoscere costi e telefoni compatibili leggi le note in basso.

HIT PARADE

Invia un sms al 484 92 con PIT e il numero della tua canzone preferita (Es: PIT 1 per ricevere Obsesion)

1 Obsesion
Aventura
2 Almeno stavolta
Nek
3 Xverso
Tiziano Ferro
4 You weren't there
Lene Marlin
5 La mia ragazza mena
Articolo 31
6 La gioia del risveglio
Roberto Angelini
7 Where is the love?
Black Eyed Peas
8 Buon compleanno
Irene Grandi
9 Crazy in love
Beyonce feat. Jay-Z
10 White Flag
Dido

MONOFONICHE

ZX 11723 Shpalman
ZX 11266 Un'emozione per sempre
ZX 10961 Chihuahua
ZX 11256 Jaleo
ZX 11275 La canzone del capitano
ZX 11086 Bonito
ZX 10203 Objection
ZX 10959 Light my fire

POP

ZX 11817 A vida
ZX 11087 American life
ZX 10375 Feel
ZX 10513 Hey sexy lady
ZX 11911 Ja sei namorar
ZX 12022 Papi Chulo

ITALIANE

ZX 12014 Giulia
ZX 12011 In una notte d'estate
ZX 12030 Magnolia
ZX 12015 Voglio vederti danzare

COLONNE SONORE

ZX 7804 9 settimane e 1/2
ZX 149 Buono, Brutto e Cattivo
ZX 8755 Fame
ZX 1 Famiglia Addams 1
ZX 9874 Flash dance
ZX 9895 Friends
ZX 8231 Harry Potter
ZX 9214 Indiana Jones
ZX 137 L'Esorcista
ZX 55 Mission Impossible 1
ZX 10208 Pinocchio
ZX 61 Superman
ZX 177 Titanic
ZX 9897 Ufficiale Gentiluomo

CARTOONS

ZX 45 Grattachecca e Fichetto
ZX 9204 Ken il guerriero
ZX 88 La Pantera Rosa
ZX 129 Looney Tunes
ZX 7676 Lupin
ZX 9206 Mila e Shiro
ZX 77 Muppet
ZX 9967 Occhi di gatto
ZX 9220 Pollon
ZX 142 The Simpsons
ZX 9896 Ufo Robot
ZX 9219 Uomo Tigre

POLIFONICHE

Prima di procedere al download della suoneria polifonica verifica attentamente che il tuo cellulare sia configurato per i download via wap e leggi le istruzioni del servizio.

PZ 401 In una notte d'estate
PZ 402 Giulia
PZ 397 Voglio vederti danzare
PZ 398 Latin Lover
PZ 395 La canzone del Capitano
PZ 385 Ja sei namorar
PZ 386 A vida
PZ 387 Bailando
PZ 389 Papi Chulo
PZ 185 L'amore è
PZ 187 Jeeg Robot
PZ 188 Matrix
PZ 189 Rise and Fall
PZ 190 Chihuahua
PZ 192 Dedicato a te
PZ 193 Mambo n 5
PZ 194 Un'emozione per sempre
PZ 195 Sunrise
PZ 196 Jaleo
PZ 198 Saranno Famosi
PZ 217 Happy Birthday
PZ 404 Spirito Libero
PZ 400 Viaggia insieme a me

NEW:

PZ 449 White Flag
PZ 450 Obsesion
PZ 451 Almeno stavolta
PZ 452 Faithfulness
PZ 453 You weren't there
PZ 454 Where is the love?
PZ 455 Send your love
PZ 456 La mia ragazza mena
PZ 459 Buon compleanno
PZ 403 Crazy in love

LOGHI 484 92

Invia un sms al 484 92 con il codice del logo che hai scelto.

NOME 484 92

Invia un sms con NZ seguito dal tuo nome al 484 92 (es. NZ ALE)

OROSCOPO 484 92

Ricevi il tuo oroscopo ogni mattina!
Invia un sms al 484 92 con la parola ON ZEN seguita dal tuo segno zodiacale.
(ES: ON ZEN GEMELLI)

Max. un SMS al giorno. Per disattivare il servizio invia OFF ASTROBOX. Servizio realizzato da GSMBOX S.p.A in collaborazione con Vodafone e TIM e riservato ai clienti Vodafone e TIM. Per eventuali problemi di fruizione del servizio contatta direttamente il numero 0555 608424 (tutti i giorni dalle 9.30 alle 21.30) o consulta it.gsmbox.com. Per i clienti TIM: Costo SMS ricevuto 0,3098 Euro Iva inclusa. L' SMS inviato è gratuito. Per i clienti Vodafone: Costo SMS ricevuto 0,26 Euro Iva inclusa. Costo SMS inviato come da proprio piano tariffario.

DATING 484 82

Per i clienti TIM: Costo SMS ricevuto 0,50 Euro Iva inclusa. Il costo di ogni SMS inviato è di 0,10 Euro Iva inclusa. Per i clienti Vodafone: Costo SMS ricevuto 0,52 Euro Iva inclusa. Il costo per SMS inviato dall'Italia al numero 484 82 è sempre quello previsto dal proprio piano tariffario. Servizio realizzato da GSMBOX S.p.A. in collaborazione con TIM e Vodafone, riservato a clienti TIM e Vodafone. Per eventuali problemi di fruizione del servizio contatta direttamente il numero 0555 608424 (tutti i giorni dalle 09.30 alle 21.30). Servizio vietato ai minori di 18.

Xdue

PER TUTTE LE INFORMAZIONI E I DETTAGLI VISITATE: HTTP://MOBILE.VIRGILIO.IT/SMS

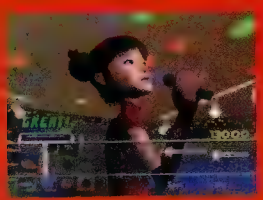
Il costo per logo ricevuto via SMS di 1 Euro (iva inclusa). Il costo suoneria ricevuta via SMS di 2 Euro (iva inclusa). PER I CLIENTI TIM: Il costo di ogni SMS di richiesta inviato dall'Italia al 484 92 è gratuito. PER I CLIENTI VODAFONE: Il costo di ogni SMS di richiesta inviato dall'Italia al numero 484 92 è sempre come da proprio piano tariffario. Servizio realizzato da GSMBOX in collaborazione con TIM e Vodafone e riservato a clienti TIM e Vodafone. Per eventuali problemi di fruizione del servizio contatta direttamente il numero 0555 608424 (tutti i giorni dalle 9.30 alle 21.30) o consulta il sito gsmbox.it CELLULARI ABILITATI: Nokia: 2100, 3210, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5110 (dalla versione SW 4.00 in poi), 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7250I, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i; Sendo: J500,J520;Samsung (solo loghi e con sim superiori a 32K): SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620.

PER I CLIENTI TIM: Il costo di ogni suoneria polifonica ricevuta è di 3 Euro (IVA inclusa). L'SMS di richiesta è gratuito. Ogni SMS inviato dall'Italia al 484 92 è gratuito. PER I CLIENTI VODAFONE: Il costo di ogni suoneria polifonica ricevuta è di 3 Euro (IVA inclusa). Il costo di ogni sms inviato dall'Italia al numero 484 92 è quello previsto dal proprio piano tariffario. Al costo di acquisto del contenuto deve essere aggiunto il costo del traffico generato per scaricarlo, che ti viene addebitato secondo quanto previsto dalla navigazione GSM o GPRS WAP del tuo piano telefonico. Se il tuo cellulare non è configurato, contatta il tuo operatore per la configurazione, mentre per problemi di fruizione del servizio chiama il numero 0555 608424 (tutti i giorni dalle 09.30 alle 21.30). Servizio realizzato da GSMBOX in collaborazione con TIM e Vodafone e riservato a clienti TIM e Vodafone. La connessione Wap per scaricare la suoneria polifonica deve essere richiesta o comunque sollecitata dal cliente. Pertanto GSMBOX, TIM e Vodafone non possono essere ritenute responsabili di eventuali connessioni aperte automaticamente sul terminale del cliente in conseguenza della ricezione di messaggi SMS provenienti da numeri diversi da quelli utilizzati per l'erogazione dei servizi in oggetto. CELLULARI ABILITATI: Nokia: 7650, 7210, 6610, 6210, 3650, 3510I, 3510; Siemens: C55; S55; Motorola: T720I, T720; Sony Ericsson: P800, T300; Panasonic: GD87, GD55; Samsung: T100, T400, T410,N600,N620, V100, V200, S100, S300, A800; Sharp: GX10; Sagem: MY-X5

I più attesi da Videogiochi

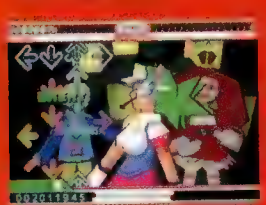
Donkey Konga
Suona le conga, batti le mani, mantieni il più a lungo possibile un'espressione facciale dignitosa. **Videogiochi** fatica a resistere al richiamo del ritmo tribale.

Karaoke Stage
Indossa l'headset, canta seguendo la linea tonale, evita di attirare gli animali domestici. **Videogiochi** fatica a resistere al richiamo del canto melodico.



Sing
Indossa ancora l'headset, vai su schermo con EyeToy, intona i brani italiani della versione localizzata. **Videogiochi** fatica a resistere al richiamo del canto italico.

Dance Dance Revolution Party Collection
Stendi il dancing mat, balla a ritmo, evita di giocarti un menisco. A proposito, qualcuno ha notato che la nuova generazione dei music-party game è in pieno svolgimento?



(PlayStation2) KCET

(PlayStation2) London Studio

PlayStation 2

(GameCube) Nintendo

Genere: N/A

L'invasione dei Variedeventuali

Ti svegli una mattina, ti guardi intorno, prendi coscienza del mondo, poi ti alzi dal letto. Raggiungi il bagno con andatura caracollante, poi dai un colpo secco al rubinetto dell'acqua calda. Alzi gli occhi e ti guardi allo specchio. Pochi secondi e realizzi di essere un omino piccolo e indifeso nell'universo infinito. Devastante. Assalito dallo sconforto inizi a pensare. Cerchi qualcosa a cui affidare la tua anima, un punto di riferimento, una sicurezza. Alcuni istanti di vuoto, poi un sussulto: i generi dei videogiochi. Sì, i generi dei videogiochi sono una certezza. First Person Shooter, Platform, Adventure, Puzzle e via andare. Una classificazione a comparti stagni in grado di inquadrare ogni cosa, di dare una risposta a tutto. Ti senti già meglio. Ti fai una doccia, ti vesti in tutta calma, poi esci di casa. È martedì.

Mentre sei in auto, sulla strada per il lavoro, accendi la radio. Stai ascoltando la tua stazione preferita quando, d'improvviso, la musica viene interrotta dal radiogiornale. E scopri che sono sbarcati. I Variedeventuali stanno invadendo il pianeta. In principio non capisci, poi lo speaker ti chiarisce le idee. E spiega che i Variedeventuali sono i videogiochi senza un preciso genere di appartenenza. Qualcuno ingloba due generi differenti, qualcuno tre, qualcuno ne inventa di nuovi ibridandone di vecchi. Dilaniante. Anche la tua ultima certezza cade. Continui a guidare senza più guardare la strada, poi cominci a chiederti dove finirà il mondo del videogioco. E che tipo di vita ti aspetta in futuro. E visto che ti trovi, cosa ne sarà dei videogiochi fondati su un concetto singolo, semplice, definito. Fuori prove.

Forse era destino, pensi dopo aver accostato a bordo strada e aver infilato la testa dietro un sasso millenario in aperta campagna. Non poteva durare per sempre. Ora i videogiochi puri, in grado di approfondire un singolo aspetto del gameplaying, troveranno la morte. E il pianeta sarà invaso da videogiochi senza anima. Demoralizzante. Simulatori incrociati con gestionali incrociati con sportivi incrociati con puzzle. Un melting pot dove nulla è di valore, dove la quantità surclassa la qualità, dove l'esperienza è troppo complessa per concentrarsi su un singolo aspetto, per stressare una sola capacità del giocatore o per giocare pochi minuti e via. Ma poi pensi che non c'è tempo per congetturare. Meglio organizzare la resistenza. E allora tiri fuori la testa da dietro il sasso millenario e ti nalzi in piedi. Hai del fango sulla cravatta.

Ti svegli una mattina, ti guardi intorno, poi ti accorgi che era tutto un sogno. Non solo perché così si concludono le storie che non è possibile concludere dignitosamente, ma anche perché il sasso è lanciato, l'articolo è scritto, non serve andare oltre. Eppure mentre raggiungi il bagno, e mentre pensi che sei il personaggio di un racconto surreale, passi davanti alla finestra e dai un occhio al cielo. Piove, come nel sogno. Ma di invasori non ti preoccupi. Sono nel tuo salotto da tempo, accanto alla console. Se avranno colpe lo saprai solo in futuro. Perché tormentarsi adesso?

Nota conclusiva: questo testo è una drammatizzazione. Non provate a ripeterlo a casa. Nessuno sceneggiatore è stato importunato durante la sua redazione.

Final Fantasy XII (PS2)
p028

EverQuest II (PC)
p030

[illegible]
p035

[illegible]
p036

[illegible]
p038

Cool Girl (PS2)
p040

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (PS2)
p042

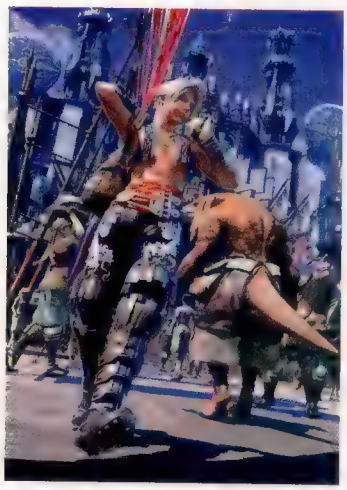
[illegible]
p043

[illegible]
p044

Chrome Hound: Ages of Arms (NA)
[illegible]

Final Fantasy XII

Square Enix svela il suo prossimo blockbuster. Ma stavolta *Final Fantasy* corre incontro a *Vagrant Story*



Alcune scene in CG denunciano apertamente la loro fonte di ispirazione. In questo caso, 'Star Wars: L'attacco dei Cloni', ma non mancano anche visite al fosso di Helm...

Come preannunciato durante l'ultima edizione del Tokyo Game Show, il 19 novembre scorso Square Enix ha aperto le porte del Virgin Cinemas di Roppongi, Tokyo, per presentare alle centinaia di fan convenuti la sua ultima e più attesa creazione. Presenti all'evento, i maggiori responsabili del progetto, ma soprattutto l'ideatore della serie, Hironobu Sakaguchi, nella sua prima apparizione in pubblico dopo circa due anni. Al termine di un filmato di tre minuti, lo staff si è sottoposto alle domande di rito, gettando un po' di luce sulle caratteristiche del prodotto.

Attualmente completo al 70%, *Final Fantasy XII* non vedrà la luce prima dell'estate prossima. Ma coloro che avessero giocato a *Final Fantasy Tactics Advance* hanno inconsapevolmente già messo piede nel suo mondo. Se vi siete mai chiesti a quale 'Final Fantasy' si riferissero i ragazzini nello strategico per GBA, ebbene, era probabilmente questo.

Final Fantasy XII è il capitolo conclusivo di un progetto coltivato da **Yasumi Matsuno** negli ultimi otto anni, e che ha inevitabilmente influenzato i lavori che ha diretto nel corso della sua carriera, da *Tactics Ogre* al summenzionato titolo per il portatile Nintendo, passando per *Final Fantasy Tactics* e *Vagrant Story*. Il dodicesimo capitolo della 'fantasia finale' è ambientato nuovamente in terra di Ivalice, la sua popolazione è suddivisa in 'razze' e sì, come i più attenti perlustratori della pagine di **Videogiochi** avranno già intuito, i 'Giudici' di *FFTA* rivestiranno un ruolo centrale nelle vicende di *FFXII*.

"Se vi siete mai chiesti a quale 'Final Fantasy' si riferissero i ragazzini di *Final Fantasy Tactics Advance*, ebbene, era probabilmente questo"

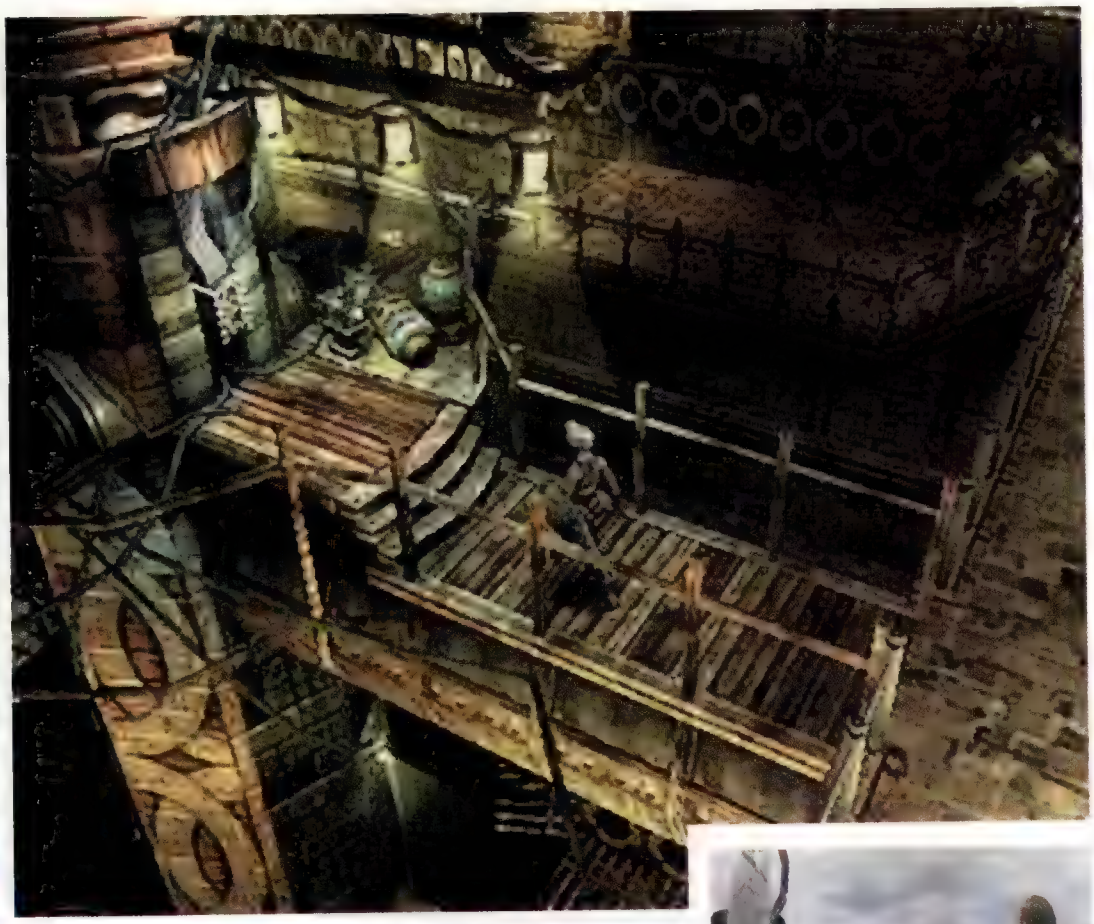
Caratterizzato da ambienti ispirati ai paesaggi del Mediterraneo e da uno stile grafico poco sorprendentemente vicino a quello di *Vagrant Story* (il FFX-ismo degli art serve più che altro ad adescare le masse), *FFXII* racconta la storia del diciassettenne Vann e della diciannovenne Ashe, entrambi vittime della conquista del regno di Dalmasca da parte del bellicoso Arcadia Empire. Vann, un semplice cittadino dalmasco, ha perso la famiglia durante una battaglia e sogna di diventare un pirata dell'aria. Ashe, invece, è l'unica figlia del re di Dalmasca e pertanto unica erede al trono. Dopo l'assassinio del padre per mano delle forze d'invasione e la sua conseguente fuga dal medesimo destino, Ashe organizza un gruppo di resistenza per rovesciare l'usurpatore e riportare il suo mandolinico fondoschiena sul trono.

Vann e Ashe finiranno ovviamente per incontrarsi, ma l'amore che potrà sbocciare fra i due non affogherà la vicenda nel miele. Almeno non dopo aver sconfitto il loro comune nemico: i 'Giudici'. Simili nell'aspetto alle loro controparti ospitate in *FFTA*, i Giudici di *FFXII* fanno parte di una casta dal nome abbastanza eloquente in merito alle sue politiche di pubbliche relazioni: 'Knights of Terror'. "Laddove i Giudici di *FFTA* erano promotori della legge e della correttezza in battaglia", spiega Matsuno, "in *FFXII* adottano strategie del terrore e della paura per raggiungere i loro obiettivi".

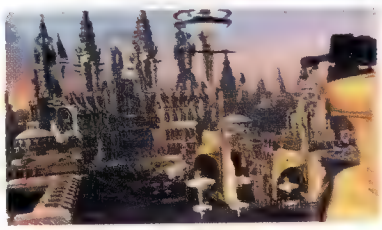
Come da tradizione della serie, un tema centrale fa da perno alla storia. "Nel caso di *Final Fantasy XII*", informa Matsuno, "è la diversità". Quest'ultima si rispecchia in uno scenario fantastico che vede gli uomini (humes) non come razza dominante bensì come una delle tante rappresentanze della fauna di Ivalice, parimenti a Bangaa, Moogle e quant'altre. Analogamente, il tema della diversità sembra trovare riscontro anche nel sistema di progressione negli ambienti e di sviluppo narrativo. Apparentemente libera e basata sulla navigazione di un'unica, immensa mappa di gioco, l'esplorazione permetterebbe di focalizzarsi su molteplici 'attività' alternative, ma al tempo stesso correlate alla macrostruttura definita dalla storia. "*Final Fantasy XII* non è un film", dichiara Matsuno, "è prima di tutto un gioco interattivo in cui i desideri e i preconcetti dell'utente influenzeranno ciò che scoprirà delle storia".

Al di là di queste (seppur criptiche) informazioni, Square Enix non ha proferito parola su aspetti relativi al sistema di combattimento o alla gestione del party. I tre minuti di filmato proiettato sul maxischermo della sala sono l'unica fonte di informazione a cui si è potuto attingere. L'Active Battle System sembra ritornare prepotentemente sui campi di battaglia, teatro di dinamiche bellicose non dissimili da quanto visto in *Vagrant Story*, con un sistema di attacco 'temporizzato', la possibilità di orchestrare manovre offensive di gruppo e di bersagliare specifiche parti del corpo degli avversari. Il tutto, si direbbe, offerto sul piatto della continuità fra la fase esplorativa e quella combattiva.

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Square Enix**
Sviluppatore: **Interno (Production Dev. Division 4)**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Estate (Giappone)**



I chocobo fungeranno ancora una volta da mezzo di trasporto, ma non è noto se potranno intervenire anche in battaglia. La loro presenza in alcune bellicose sequenze in CG lascia ben sperare



Malgrado il nuovo motore grafico sia chiamato a gestire un numero di poligoni inferiore a quello impiegato in *FFX*, il risultato finale giustifica abbondantemente la scelta di devolvere il potere computazionale extra alla rappresentazione di texture pregevoli interessate dall'azione costante di sofisticati algoritmi di illuminazione dinamica. Un sensibile miglioramento delle animazioni, decisamente più naturali rispetto alla talvolta legnosa offerta dell'edizione precedente, unito ad una regia avvezza all'evoluzione nei magnifici scenari poligonali, conferisce inedito dinamismo al gioco, esaltandone il valore estetico generale.

Alla luce dei due anni trascorsi dall'ultimo episodio offline di *Final Fantasy*, l'attesa per il dodicesimo capitolo della serie simbolo di Square (Enix) è comprensibilmente spasmodica, e a giudicare da quanto visto e sentito non c'è motivo di dubitare sulla validità commerciale del prodotto. Ma stavolta, a differenza che in passato, esiste la concreta possibilità che la serie spicchi quel balzo evolutivo che dopo *FFVII* non ha più saputo compiere.

Final Fantasy Staff

Storicamente, ogni *Final Fantasy* viene affidato ad un team di sviluppo diverso. E questa dodicesima edizione non fa eccezione. Di seguito, i principali esponenti.

Producer: Yoshinori Kitase
(*FF VII, VIII, X, X-2*)
Director: Yasumi Matsuno
(*Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics, FFTA, Vagrant Story*)
Art Director: Hideo Minaba
(*Final Fantasy VI, IX, Tactics, FFTA*)
Background Art: Isamu Kamikokuryou
(*Final Fantasy VIII, X*)
Character Designer: Akihiko Yoshida
(*Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics, Vagrant Story*)
Music: Hitoshi Sakimoto
(*Final Fantasy Tactics, Vagrant Story*)
Main Theme Song: Nobuo Uematsu
(troppi)

EverQuest II

Può il futuro di un genere dipendere dal ritorno agli stilemi delle sue origini?

L'evoluto sistema di interazione con gli NPC è una delle colonne portanti su cui *EverQuest II* ambisce ad edificare una storia credibile, promuovendo un senso di immersione unico nel genere

Pur considerato da molti come la massima espressione del gioco online, finora il genere dei MMORPG non è mai riuscito a fornire un'esperienza ludica nel senso più classico del termine: elementi basilari come l'abilità dell'utente, la narrazione e l'immersione nelle atmosfere di gioco sono passati troppo spesso in secondo piano in favore del determinante 'fattore tempo', sacrificati all'evoluzione elementare del personaggio tramite meccaniche spesso ripetitive e poco accattivanti. Certo il successo ottenuto dai capisaldi del genere resta fuori discussione, e **Videogiochi** non intende condannare aprioristicamente un genere dalle simili potenzialità, ma viene naturale nutrire un particolare interesse verso prodotti che, almeno sulla carta, cercano di uscire da questi schemi. Come nel caso di *EverQuest II*.

Con oltre mezzo milione di utenti, il primo *EverQuest* rappresenta indubbiamente uno dei titoli occidentali di maggior successo in questo campo. Merito anche del periodo storico in cui è uscito, che lo ha visto come primo e unico MMORPG dall'universo interamente tridimensionale.

"L'obiettivo è quello di restituire un'identità dominante al giocatore, affidandolo ad un'evoluzione legata alla sua storia personale"

Oggi, in un regime concorrenziale decisamente più serrato, per Sony Online Entertainment la strada del successo passa per un ambizioso tentativo di rinnovamento del genere, basato sul 'ripescaggio' delle stesse caratteristiche che gli hanno dato origine. Per quanto, infatti, si parli di RPG, le componenti in tal senso sono sempre state limitate all'evoluzione del personaggio in un ambiente sociale determinato e immutabile, dove il cosiddetto 'mondo persistente' si limitava a interpretare il ruolo di luogo d'incontro, lasciando all'utente l'inconfondibile sensazione di essere 'uno tra tanti'. *EverQuest II* punta essenzialmente a stravolgere quest'assunto.

Nell'ambito della fittizia società che intende creare, il progetto di SOE ambisce a conferire una rilevanza unica al giocatore, anche a livello sociale e gerarchico, non solo tramite il riconoscimento da parte degli altri utenti (cosa che avviene essenzialmente in tutti i titoli contemporanei), ma anche per mezzo di sistemi di approvazione interni alle meccaniche stesse del gioco. L'obiettivo dichiarato, dunque, è quello di restituire un'identità dominante al giocatore, affidandolo ad un'evoluzione basata maggiormente sulla sua storia personale nei termini di servigi resi al mondo di cui entra a far parte.

Da questo presupposto nasce in *EverQuest II* il concetto di status sociale, il quale si rispecchia nella qualità dell'abitazione, nel livello di fama e nella carica gerarchica che il giocatore riuscirà ad ottenere. Normalmente, tutto questo è sempre stato gestito attraverso un sistema di rico-

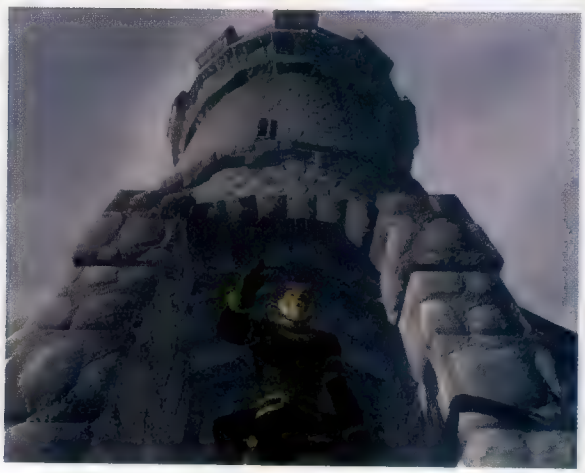
Sistema: **PC**
Produttore: **Sony Online Entertainment**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Marzo**

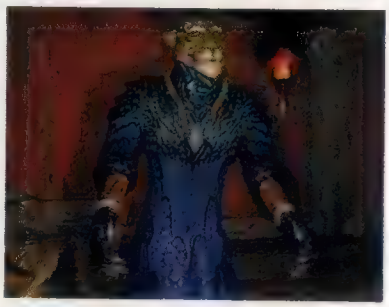
noscimenti automatici collegati all'avanzamento di livello del proprio avatar (ottenuto però per mezzo di attività fondamentalmente a sé stanti come cacciare mostri o risolvere quest prive di reale significato), ma *EverQuest II* intende invertire i rapporti di dipendenza, rendendo la crescita del personaggio totalmente dipendente dalle attività legate alla storia. In questo modo, determinati livelli non potranno essere raggiunti tramite la semplice (e ripetitiva) eliminazione dei mostri erranti, ma solo completando incarichi chiave correlati agli eventi del mondo.

A parole tutto sembra richiamare l'impostazione classica del Role Playing Game nel senso più stretto del termine, ma **Videogiochi** non nasconde un certo scetticismo sull'efficacia di questi concetti all'interno di un mondo dove convivono migliaia di giocatori. Chris Cao, lead game designer di *EverQuest II*, è convinto che questo obiettivo possa essere raggiunto investendo su una maggiore interazione con i personaggi non giocanti e attraverso l'impiego approfondito di una tecnica (battezzata Instant Zone) da poco introdotta anche nell'originale *EQ*. Nel primo caso, l'idea è quella di rendere gli NPC più spontanei nell'interagire con il giocatore: non si tratterà più di rivolgersi a 'negozi' con fattezze umane o di prodursi in cieche ricerche di 'quest starter', ma di approcci istintivi, dal banale ringraziamento per aver sconfitto un particolare nemico (magari mentre vi troverete a passeggiare per strada), fino alle proposte di incarichi in relazione a ciò che avete compiuto fino a quel momento. Il sistema di Instant Zone permetterà, invece, di creare locazioni a uso esclusivo del giocatore o del gruppo coinvolto nell'azione, consentendo agli sviluppatori di applicare nuove meccaniche di gioco sotto il loro pieno controllo.

Nella speranza di migliorare una componente essenziale del gioco come i combattimenti, *EverQuest II* offrirà un sistema di scontri orientato verso un maggiore utilizzo della tattica di gruppo. Quest'obiettivo potrebbe essere raggiunto grazie all'introduzione di gerarchie di gruppo nei mostri erranti (a partire dai meno intelligenti come gli animali, che cercheranno di reagire in branco a eventuali attacchi dei giocatori), fino a vere e proprie tattiche di guerra allestite dalle creature umanoidi, che varieranno in efficacia a seconda della pre-

Alcune creature erranti, specie animali, adottano strategie di gruppo (o meglio, di branco) nel difendersi dagli eventuali attacchi dei giocatori





Il dettaglio dei volti in *EverQuest II* possiede un livello di profondità e personalizzazione incredibile che ben si sposa con l'idea di unicità dei personaggi promossa dal gioco

Un mondo da ricostruire

La storia di *EverQuest II* si sviluppa 500 anni dopo gli eventi narrati dal suo predecessore, in un mondo sconvolto da un tremendo cataclisma. Dei passati imperi, solo le due città umane di Freeport e Kinos sono sopravvissute alla catastrofe, diventando così i centri da cui partire per la ricostruzione del mondo. Tutte le razze cominceranno la loro avventura da una di queste due città, a loro volta rappresentative dell'allineamento buono e caotico dei personaggi che le abitano. Questo non esclude che i due schieramenti possano collaborare piuttosto che combattersi.

senza/assenza di un comandante che coordini le loro azioni (diventando così il teorico primo bersaglio in uno scontro di questo tipo). L'obiettivo resta naturalmente quello di fornire maggiore varietà alle battaglie, trascendendo le passate meccaniche automatiche (e semplicistiche) basate sulla dipendenza del livello di aggressività delle creature dai danni inferti loro. Una dipendenza che dava adito a veri e propri calcoli matematici da parte dei giocatori per garantirsi la vittoria.

Dal momento che lo sguardo di **Videogiochi** si è potuto posare solo su una versione molto primitiva del gioco, è alquanto difficile riuscire a valutare l'efficacia delle soluzioni escogitate dal team di sviluppo. Ciò su cui non è possibile avere dubbi è la qualità della tecnologia alla base di *EverQuest II* che, per stessa ammissione del team di sviluppo, è concepita per uno sfruttamento ottimale dell'hardware che circolerà nel 2005. Tale ardimentosa scelta fa sì che *EverQuest II* non offra solo un impatto visivo d'indiscutibile effetto, ma introduca anche caratteristiche inedite nella creazione del proprio personaggio, arrivando a poterne liberamente definire i tratti somatici nel dettaglio. A tal proposito, tutte le numerose razze dell'originale *EQ* verranno mantenute integralmente, con l'aggiunta di una sorta di topi umanoidi battezzati Ratonga. L'evoluzione del personaggio sarà inoltre basata su cinque principali archetipi (commerciante, combattente, scout, mago e prete), all'interno dei quali si evolveranno, solo con il procedere del gioco, più specifiche classi e sottoclassi in relazione alla razza di appartenenza.

Svezza un nuovo videogiocatore

Regala questo buono sconto ad un amico. Leggi **Videogiochi.** Fai leggere **Videogiochi**

PS2 XBOX GAMECUBE PC GBA MOBILE GAMING

Videogiochi

BUONO SCONTO DI €1

Promozione per l'acquisto di una copia della rivista **Videogiochi** a **€5** invece di **€6**. L'offerta non è cumulabile.

Ritaglia il coupon e consegnalo all'edicolante.

Offerta valida fino al 10/01/2004 per l'acquisto di una copia di Videogiochi #004

future games

Il meglio per i videogiocatori

www.suonerieforyou.it

Regala lo spirito del Natale!

899.23.32.63

SUONERIE NATALIZIE

Cod.	Suoneria
00335	Tema Natalizio Jingle Bells
00336	Bing Crosby White Christmas
00337	Tema Natalizio We Wish You A Merry Christmas
00338	Tema Natalizio Twelve Days Of Christmas
00339	Wham Last Christmas
00340	Tema Natalizio Silent Night
00341	Tema Natalizio The First Noel
00342	John Lennon So This is Christmas
00343	Tema Natalizio Deck The Halls
00344	Tema Natalizio Frosty The Snowman

LOGHI NATALIZI

Buon Anno	00840
Buon Natale	00841
Buone Feste	00842
Happy Christmas	00843

PER NOKIA E COMPATIBILI • PER NOKIA E COMPATIBILI •

Invia un Logo o una Suoneria della serie "Christmas"

TST

Servizio offerto dalla Tecno Sistemi di Telecomunicazioni Srl Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma
Costo euro 1,50 + Iva min. + euro 0,05 scatto alla risposta. Dur. max 6 min. e 52 sec. - Servizio non erotico V. M. 18 anni.

Champions of Norrath

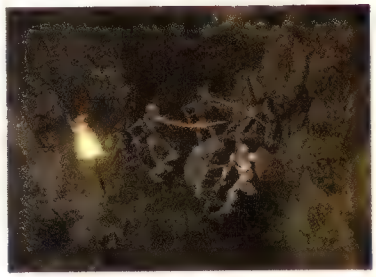
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Sony Online Entertainment**
Sviluppatore: **Snowblind Studios**
Versione: **Americana**
Data d'uscita **Febbraio**

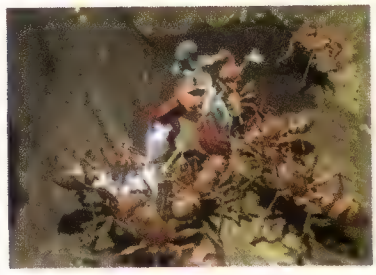
L'evoluzione dei generi videoludici procede incessante. Un action RPG finalmente anche online

Dall'introduzione dell'online su console, il rispettivo mercato si è trovato da subito nella posizione di dover recuperare il divario esistente con il mondo PC, da tempo impegnato a trovare nuove forme di divertimento via Internet. Dopo una prima fase di 'imitazione', sembra che gli sviluppatori abbiano compreso che la strada da seguire per dare al gioco online su console una dimensione unica sia quella di evolverne i generi già affermati, senza necessariamente scimmiottare quanto fatto in passato.

Dopo il mediocre MMORPG *EverQuest Online Adventures*, Sony Online Entertainment prova così a portare in Rete il mondo degli action RPG, genere che nel recente passato ha vissuto una rinascita grazie all'eccellente *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Non è quindi un caso che il team di sviluppo incaricato di realizzare *Champions of Norrath* sia proprio lo stesso responsabile del titolo dell'ormai defunta Interplay. Ad eccezione dell'ambientazione, i due prodotti appaiono a una prima occhiata estremamente simili, tanto nelle meccaniche di gioco, votate all'azione hack 'n' slash, quanto nel sistema di evoluzione del personaggio e nella gestione degli oggetti a sua disposizione. *Champions of Norrath* offrirà comunque un'estensione di tutte le caratteristiche vincenti di *Dark Alliance*, dalle classi disponibili al numero di partecipenti ammessi alla modalità multiplayer (quattro contro i due della precedente edizione). Fra le limature apportate al gameplay spicca la rimozione del salto e pertanto di tutti gli ostacoli che si basano sull'impiego di questa manovra.

Ma l'aspetto che contribuisce a rendere *Champions of Norrath* davvero interessante è la possibilità di recarsi online per affrontare l'azione in cooperativa (massimo 4 partecipanti), esperienza che verrà ampliata grazie all'utilizzo di algoritmi di generazione casuale delle mappe di gioco: a dispetto di un layout costante, che non inciderà pertanto sulla continuità narrativa dell'avventura, la disposizione di mostri, oggetti e quest varierà continuamente, offrendo una sfida sempre nuova e adattabile alla contemporanea evoluzione dei personaggi, grazie a un livello di difficoltà scalabile. È chiaro che, nell'applicazione di una simile soluzione, il personaggio del giocatore diventerà il fulcro dell'avventura, tanto nella sua personalizzazione (estremamente particolareggiata nell'aspetto e nelle statistiche), quanto nella continuità del suo utilizzo, online ed offline (nell'ambito di una partita altrui), indipendentemente dallo sviluppo dell'avventura in singolo di cui è protagonista.



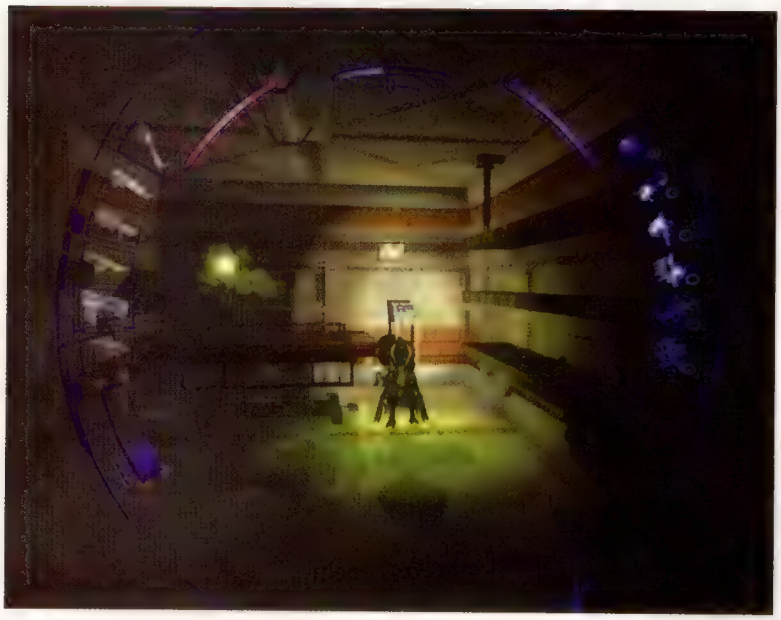


La varietà di armi e oggetti a disposizione, anche questi generati casualmente, dà adito ad un'accurata personalizzazione dei personaggi da impiegare eventualmente online. La modalità offline supporta il multitap per partite in multiplayer a quattro giocatori

Le armi in possesso del giocatore potranno essere potenziate, garantendo loro poteri speciali tramite l'incastonatura di gemme

Deus Ex: Invisible War

Warren Spector ritorna con il seguito di uno dei titoli più sottovalutati degli ultimi anni

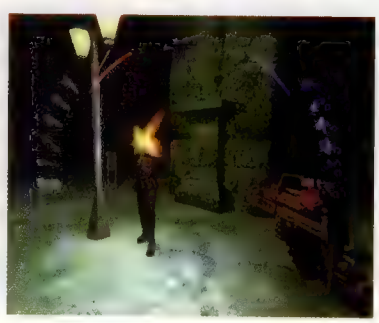


Pur avendo provato solo la versione Xbox, **Videogiochi** non può che levarsi il cappello di fronte alla realizzazione tecnica di *Invisibile War*: effetti di luce, particellari e routine fisiche sono di livello elevato

Innesti biotecnologici, strumenti futuristici, nanotecnologia. Bentornati nell'universo di *Deus Ex*, il sogno di ogni fanatico di fantascienza.

Sebbene il primo titolo della serie abbia fatto incetta di premi e riconoscimenti, non è mai riuscito a raggiungere un grande pubblico di videogiocatori: le missioni dalle strade multiple, un gran numero di obiettivi e i tre finali diversi hanno reso davvero speciali le avventure di JC Denton, ma la complessità del gioco ha spaventato gli utenti con meno dedizione o semplicemente poco tempo da investire.

"Ion Storm promette una trama ricca di colpi di scena e ribaltamenti di ogni tipo, in cui farà la propria apparizione persino JC Denton"



Una misteriosa razza aliena chiamata Omar tenterà di convincere Alex D a combattere per la propria causa: gli alieni sono equipaggiati di lanciafiamme e armi pesanti, quindi meglio trattarli con attenzione e rispetto

Coraggiosamente, Ion Storm ha deciso di non scendere a compromessi e di non annacquare le peculiarità del primo *Deus Ex*, sperando evidentemente che il mercato post-*GTAIII* possa essere ora pronto per un titolo del genere.

E **Videogiochi** si compiace di questa decisione. Come non apprezzare la possibilità di risolvere ogni enigma o missione in tre o più metodi diversi? Per i giocatori più ossessivi questo significa adottare un approccio del tipo prova-tutto-con-tutto, ma lo sforzo è sempre premiato da ricompense all'altezza.

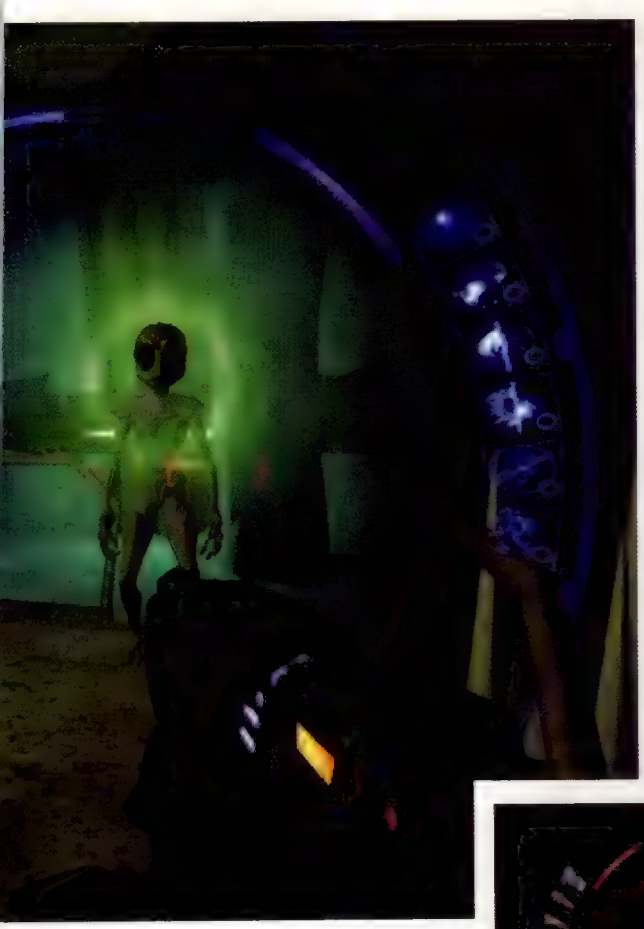
Le scelte hanno inizio quando il giocatore deve decidere il sesso del protagonista, appositamente chiamato Alex D (nome utilizzabile a piacimento per uomini o donne). Ambientato 20 anni dopo il suo predecessore, *Invisibile War* propone un futuro caotico dove varie fazioni sono in lotta per il dominio politico, e questo, manco a dirlo, garantisce che ci siano un sacco di persone (e alieni) desiderose di trarre vantaggio dalle abilità di Alex D.

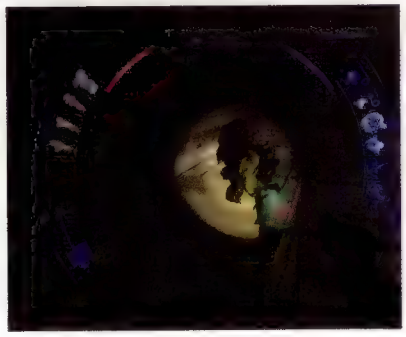
Sebbene all'inizio del gioco il protagonista lavori per una minuscola organizzazione anti-terroristica, il bene e il male diventeranno presto indistinguibili nel corso dell'avventura. Ion Storm promette una trama ricca di colpi di scena e ribaltamenti di ogni tipo, in cui farà la propria apparizione persino JC Denton per aggiungere ulteriore pepe a una storia che si preannuncia particolarmente interessante.

I livelli esaminati da **Videogiochi** in una recente presentazione londinese spaziano da ambientazioni estremamente dettagliate all'interno di edifici a sezioni esterne in città dall'orizzonte visivo alquanto esteso: il tutto caratterizzato dal più classico stile cyberpunk, con vicoli oscuri, scantinati inquietanti e fogne puzzolenti. I colloqui con gli NPC danno origine a dialoghi a risposta multipla nel corso dei quali il giocatore ha la possibilità di accettare o rifiutare incarichi. È ancora prematuro stabilire se questa sezione offra la medesima profondità delle subquest di *Knights of the Old Republic*, ma tutti gli indizi sembrano puntare nella giusta direzione.

Una delle missioni prevede l'incendio di una rivendita di caffè, un lavoro che innalzerà la propria notorietà, facendo altresì guadagnare i crediti necessari ad acquistare upgrade e nuovi equipaggiamenti. Il quartiere più malfamato di Chicago nasconde anche un'arena per i combattimenti clandestini di Gob-fighting: i Gob sono creature simili a rettili allenate a combattere per il divertimento degli uomini.

Sistema: Xbox, PC
Produttore: Eidos
Sviluppatore: Ion Storm
Versione: Americana
Data di uscita: Febbraio





Armi e oggetti sono indicati sul lato sinistro dello schermo, mentre gli innesti nanotecnolgici finiscono sulla parte destra. Con una trovata originale, l'HUD è visibile in quanto impiantato chirurgicamente negli occhi di Alex D

Gob-zillar è il favorito assoluto per il torneo più importante, ma è possibile intrufolarsi nell'appartamento del suo proprietario e drogare la creatura prima del match decisivo. E questo, inutile dirlo, permette di guadagnare un po' di soldi facili...

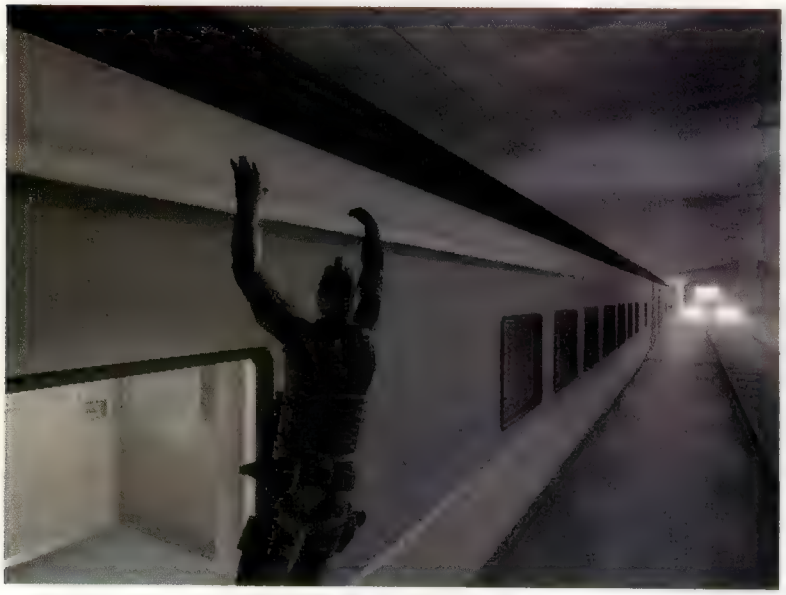
Gli innesti nanotecnologici avranno ovviamente un'importanza vitale nel corso del gioco, ma stavolta è possibile comprare i vari upgrade al mercato nero: il rovescio della medaglia è rappresentato dal fatto che la qualità può variare sensibilmente, finendo in alcuni casi per danneggiare il protagonista. Alex D può inoltre scegliere di diventare esperto nell'utilizzo di qualsiasi arma del gioco e la distribuzione delle abilità avrà un ruolo molto simile a quello ricoperto nel più classico degli RPG.

L'interfaccia utente è stata ridisegnata per trarre il miglior vantaggio possibile dal controller Xbox e funziona in maniera decisamente più precisa di quella poco pratica vista nella conversione PS2 di *Deus Ex*: le armi e gli oggetti preferiti possono essere inseriti in slot selezionabili velocemente (le icone si dispongono ad arco sulla destra e sulla sinistra dello schermo) lungo cui scorrere con la pressione di un solo tasto. Il frame rate è migliorato sensibilmente nel corso degli ultimi mesi e i movimenti di Alex D sono ora decisamente più fluidi. L'unico punto debole sembra rappresentato al momento dalla IA non troppo sofisticata dei personaggi, un aspetto che meriterà particolare attenzione in sede di recensione.

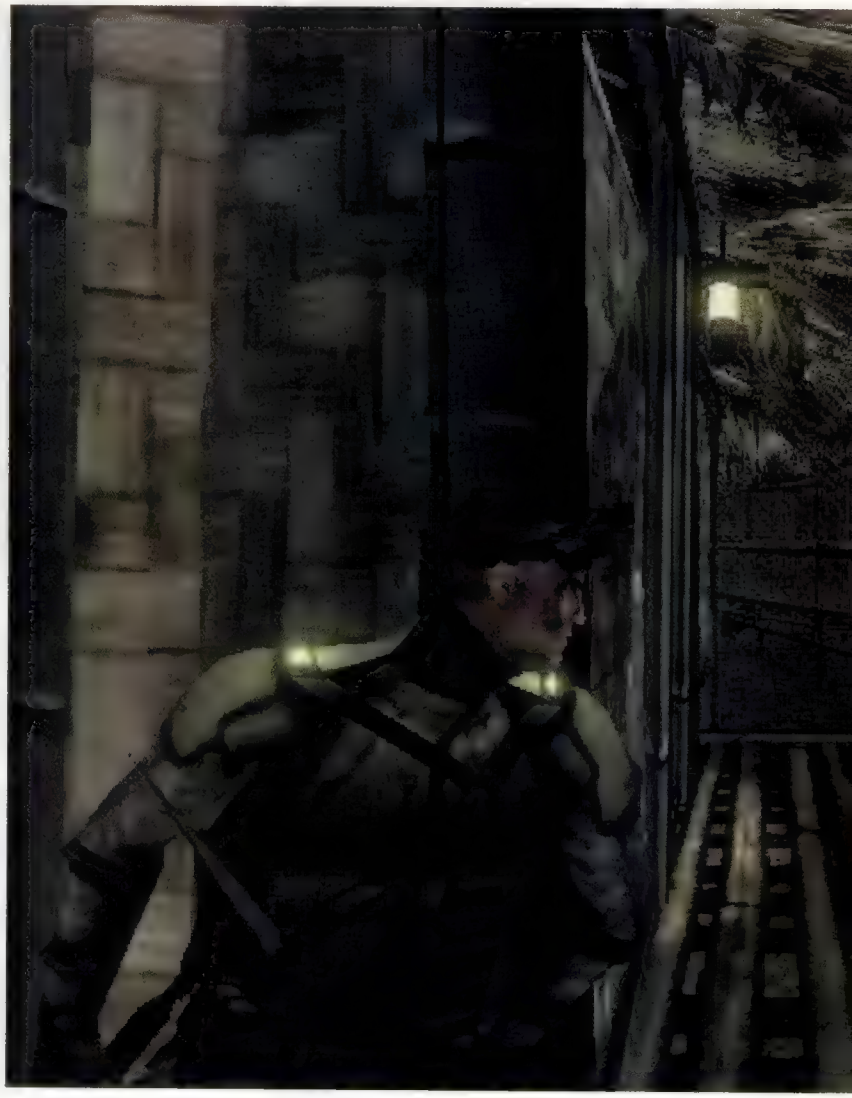
Invisibile War è un titolo di importanza capitale per Eidos, tanto che diversi membri del team di *Thief III* sono stati spostati sul progetto negli ultimi mesi di sviluppo, così da non mancare la data di uscita iniziale, prevista per Natale negli USA. E di questi tempi, l'uscita puntuale di un videogioco sarebbe davvero una rarità...

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Gli studi canadesi di Ubisoft non sembrano voler smettere di stupire e provano ora a portare lo stealth game online



I lampioni illuminano ritmicamente i lati del treno in corsa imponendo di passare davanti ai finestrini con il giusto tempismo per evitare di proiettare la propria ombra all'interno del vagone



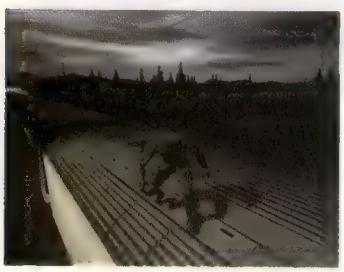
Asservire gli avanzamenti tecnologici in campo grafico alle meccaniche di gioco è un traguardo che solo pochi sviluppatori sono riusciti a raggiungere negli ultimi anni. Il più delle volte la cura visiva resta un esercizio stilistico/artistico che non esplora a fondo le potenzialità offerte dagli ultimi hardware. *Splinter Cell* ha rappresentato sicuramente un'eccezione in questo senso, riuscendo ad edificare il proprio il gameplay su un notevole sistema di illuminazione dinamica: un caso di sfruttamento della tecnologia più unico che raro.

Ovviamente il successo ottenuto dallo stealth game di Ubi Studios non è attribuibile solo a questo, ma non è un caso che le nuove dinamiche proposte da *Pandora Tomorrow* si basino nuovamente sul sapiente utilizzo della tecnologia. Senza modificare eccessivamente la struttura di gioco originale, il team canadese ha preferito allestire una continuazione delle avventure di Sam Fisher piuttosto che un vero e proprio seguito. Il giocatore può quindi aspettarsi un'impostazione classica in un'ambientazione pseudo-contemporanea ("Vogliamo che gli eventi narrati in *Splinter Cell* possiedano un realismo tale da poter risultare credibili se passati in un notiziario della CNN", dichiara lo scripter della serie **JT Petty**), assieme alla disponibilità di gadget fantascientifici ma plausibili. Ovviamente la struttura di gioco orbiterà ancora una volta attorno alle dinamiche stealth, mentre il comportamento delle IA si adatterà allo stile del giocatore, potenziandosi progressivamente ogni qualvolta Sam rivelerà la propria presenza.

Pandora Tomorrow opporrà nuove sfide legate al sistema di illuminazione dinamica, come il complicarsi della missione con il procedere del tempo (negli esterni, per fare un esempio, il sorgere del sole allungherà le ombre riducendo il numero di nascondigli disponibili), ed introdurrà il cosiddetto '*sensory gameplay*', un sistema che allerta il giocatore di eventuali minacce incombenti attraverso la vibrazione del controller. Il level design prevede ora molteplici vie percorribili verso l'obiettivo, nonché un maggior numero di estensioni verticali atte a sottolineare e a sfruttare le rinnovate capacità di movimento di Sam.

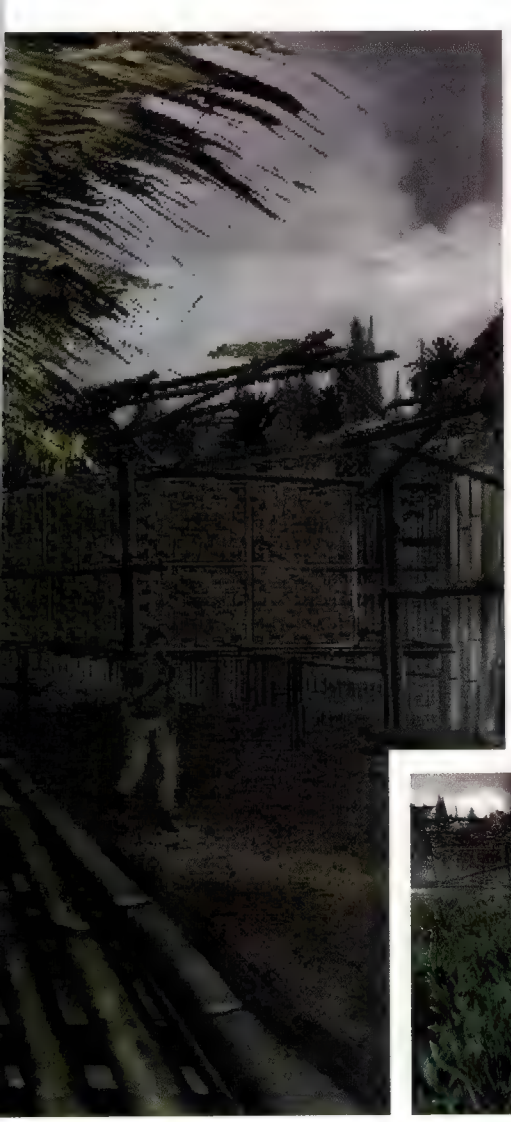
Al di là dell'esperienza solitaria, potenziata ma non certo particolarmente innovativa, *Pandora Tomorrow* sarà il primo gioco stealth a offrire una modalità di combattimento a squadre online (solo per le versioni Xbox, PS2 e PC). **Gunther Galipot**, responsabile della realizzazione della parte online, spiega: "Volevamo fornire lo stesso livello di tensione dell'esperienza offline, adattandolo a un ambiente multiplayer. Ci siamo però resi conto molto presto che non era possibile far scontrare giocatori con le stesse caratteristiche di Sam Fisher: l'abilità della spia si basa sul vedere senza essere visti, impossibile da riprodurre con entrambe le parti dotate delle stesse capacità. Tutto

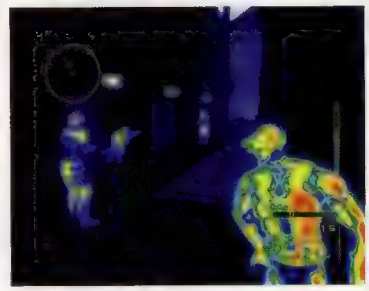
> "La modalità online offre una varietà di situazioni piuttosto unica anche se confrontata con gli evoluti sparatutto a squadre su PC"

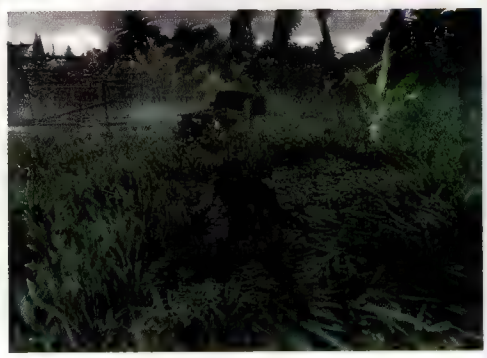


Il livello del treno offre un esempio della minore linearità delle mappe. Il giocatore è libero di seguire uno dei vari percorsi possibili che portano alla locomotiva

Sistema: **Xbox, PS2, GC, PC**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Ubi Studios Montreal**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Marzo**







si sarebbe ridotto a un banale sparatutto. Da qui l'idea di sviluppare nuovi personaggi e un nuovo tipo di gameplay".

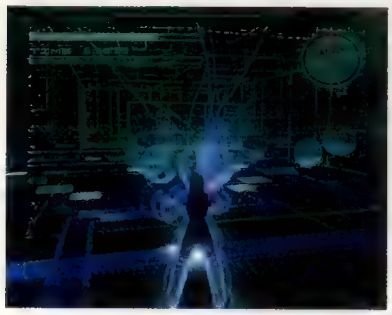
Partendo da questo presupposto, il team canadese ha 'inventato' un ipotetico scontro tra una squadra di spie (il cui modello di gioco è riconducibile interamente all'esperienza in singolo) e una di mercenari (pesantemente armati ma costretti a una visuale in prima persona). La differenziazione così netta delle due fazioni coinvolte contribuisce a creare una meccanica di gioco 'cacciatore e preda' estremamente interessante, accentuata ulteriormente dal differente set di abilità fornito ai due schieramenti. L'estrema agilità delle spie concede loro la facoltà di percorrere gli ambienti verticalmente (e quindi di preparare agguati dall'alto), mentre la dotazione di visori termici o a intensificazione di luce le favorisce in condizioni di scarsa luminosità. I mercenari, invece, possono spostarsi solo 'in orizzontale', e sono equipaggiati con torce, rilevatori di movimento e trappole. Nello scontro a quattro giocatori (limite imposto per tenere il ritmo a livelli più bassi ed evitare un'eccessiva frenesia) di cui **Videogiochi** è stata spettatrice tutto sembrava funzionare in maniera perfetta, con una varietà di situazioni piuttosto unica anche se confrontata con gli evoluti sparatutto a squadre su PC. L'unico dubbio su quella che potrebbe davvero rappresentare una piccola rivoluzione riguarda proprio l'estrema diversificazione fra le due squadre in conflitto ed in particolare il complicato processo di bilanciamento che comporta. Sarà l'esito di quest'ultimo a fare la differenza fra il successo ed il fallimento.

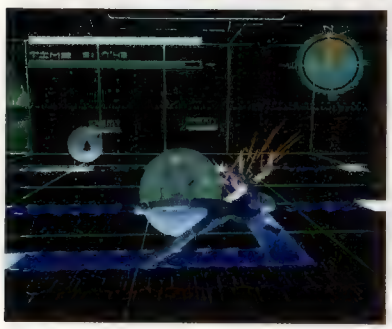
(a sinistra) Alcune mosse sono state aggiunte al repertorio di Sam Fisher, e il design dei livelli è stato studiato in modo tale da sfruttarle appieno. (a destra) Distrarre gli avversari per lasciare campo libero al compagno è una strategia applicabile anche in virtù del sistema di comunicazione vocale integrato

Cool Girl

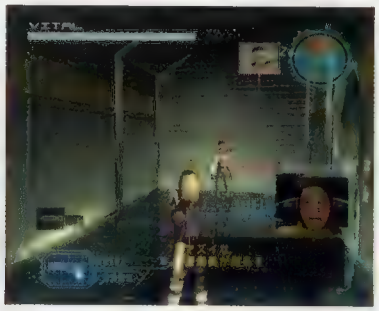
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno (KCEJ)**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Febbraio (Giappone)**

Hack 'n' slash, personaggi sexy su licenza e azione cinematografica. Gli ingredienti per un potenziale hit su PS2 sembrano esserci tutti...





Cool Girl è un action adventure altamente stilizzato, in particolar modo nelle sequenze alla 'Matrix', dove le protagoniste devono infiltrarsi nella rete informatica del nemico



L'influenza di John Woo e Quentin Tarantino è evidente durante le spettacolari sequenze ritraenti i conflitti a fuoco. Lo stesso vale per *Metal Gear Solid*.

Dopo il non proprio esaltante *7 Blades*, uscito un paio di anni fa, Konami imbocca nuovamente la strada dell'hack 'n' slash di impronta cinematografica: la società giapponese ha recentemente acquisito la licenza delle action figure 'Cool Girl' di Takara (molto popolari in Giappone e Stati Uniti, sembra) e intende ora realizzare un tie-in incentrato sulla spettacolarità dei combattimenti.

Supportata da una grafica notevole e da una quantità epocale di CG (tanto che il gioco verrà lanciato su due DVD, con oltre due ore di Computer Grafica), l'avventura metterà a disposizione del giocatore due personaggi. Ice utilizza armi moderne a corto e lungo raggio, mentre Aska si avvicina alla figura tradizionale del ninja dotato di abilità di salto spaventose e di una serie di letali tecniche di combattimento corpo-a-corpo e con la katana. La ragazza ha a disposizione anche un cavo da utilizzare per raggiungere le aree più elevate o per catturare i nemici. Sebbene dalla descrizione dei personaggi *Cool Girl* possa sembrare un gioco dalla meccanica stealth, il titolo Konami è in realtà incentrato sull'azione pura, con solo qualche piccolo accenno a *Metal Gear* e ai suoi emuli: a volte è importante nascondersi dal nemico ed è possibile eseguire una mossa velocissima 'attacca-e-nasconditi' alla *kill.switch* (p. 126), ma per il resto si tratta di correre e attaccare. E se ci si dovesse stancare di questa meccanica semplicistica, settando il livello di difficoltà su Hard il giocatore avrà a disposizione una serie di mosse più complesse (come lo strafe) che dovrebbero innalzare il tasso tecnico del gioco.

Entrambi i personaggi devono completare otto stage, ognuno dei quali si conclude con lo scontro con un nemico di fine livello: piuttosto banale, ma non va dimenticato che gli sviluppatori hanno preferito concentrarsi sulla spettacolarità di questi scontri. Il producer Horigami Atsushi vuole catturare la maestosità delle sparatorie dei film di John Woo o Tarantino. Non mancano espliciti riferimenti a 'Matrix'. Nella fattispecie Ice e Aska devono scaricare in una rete di computer delle rappresentazioni digitali di se stesse per recuperare dei file di importanza capitale. I sistemi di difesa possono essere sconfitti solo nel corpo-a-corpo, ed è possibile downloadare nuove tecniche di combattimento. La matrice ha fatto scuola.

Decisamente più originale sembra essere il sistema di controllo: il giocatore può determinare a quale distanza lanciare un'arma o quanto lontano saltare premendo più o meno veementemente il tasto deputato a quella particolare azione. Si segnala inoltre l'esistenza di un sistema di puntamento dotato di autolock opzionale, che può anche essere utilizzato per scannerizzare oggetti e ambientazioni.

Dal 5 dicembre, è in edicola la guida completa per scegliere, assemblare e sfruttare al meglio l'hardware per giocare!

IN PIU'!

- Un CD-ROM con tutto quello che serve per ottimizzare e testare a fondo il vostro PC!
- 640 MB di spazio dedicati ai benchmark più recenti, agli ultimi driver e alle utility più importanti!

RIVISTA + CD SOLO 6 €!

IL TEAM DI GIOCHI COMPUTER PRESENTA:

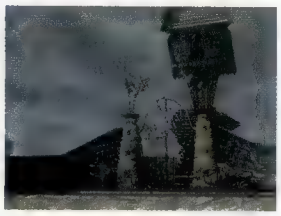
- Test delle migliori schede 3D e schede audio
- Consigli su come ottimizzare Windows e il BIOS
- Prove di schede madri, CPU e RAM
- Confronti tra i sistemi di controllo per giocare
- Guide su come overclockare schede video e processori

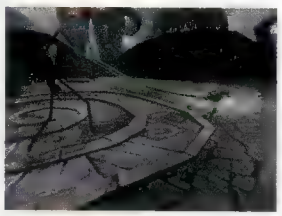
future games

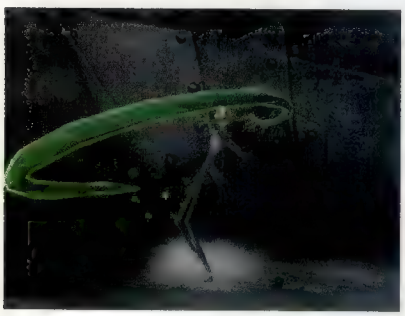
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

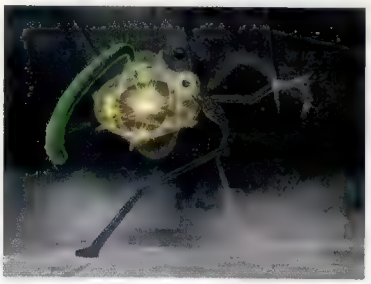
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 3)**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Ottobre**

A dieci anni dalla sua uscita cinematografica, il capolavoro d'animazione di Tim Burton sta per trovare finalmente la sua degna incarnazione videoludica









(a sinistra) Dolcetto o scherzetto? Jack è pronto a far assaggiare la propria frusta gelatinosa a chiunque sia così temerario (o goloso) da sfidarlo. (a destra) Le prime immagini fanno ben sperare sulla fedeltà visiva del gioco alle distorte atmosfere gotiche della pellicola prodotta nel 1993 da Tim Burton

Incarnazione non è forse il termine più adatto per presentare *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*, un gioco popolato di spiritelli incorporei e scheletri ossuti. Proprio come accadeva nella visionaria pellicola cinematografica, infatti, il titolo sviluppato da Production Studio 3 in collaborazione con Buena Vista Interactive è ambientato in una Halloween Town deforme, popolata di mostriciattoli e creature che hanno ben poco di umano, originariamente 'interpretate' da attori di plastilina animati con la tecnica dello stop-motion.

Se il processo di animazione su console si presenta senz'altro più veloce e meno elaborato di quello adottato per il film, non così semplice sarà rendere appieno lo spirito allegramente macabro che impregna le scene del lungometraggio animato. Per questo motivo, nel corso della presentazione del gioco tenuta in quel di Londra, il producer Tatsuya Minami si è affrettato a precisare che il titolo uscirà in corrispondenza di Halloween 2004, in modo da avere tutto il tempo per affinare scenografie ed effetti speciali. A giudicare da quanto visto durante l'evento, **Videogiochi** può già confermare una notevole fedeltà visiva all'originale cinematografico. Jack Skellington, allampanato protagonista scheletrico della vicenda, si muove con la stessa dinoccolata eleganza ammirata sul grande schermo, attraversando luoghi familiari di una Halloween Town gotica e misteriosa.

Una fitta nebbia degna della capitale inglese è calata invece in sala stampa appena si è tentato di far luce sull'effettivo gameplay del titolo Capcom, definito laconicamente come un "action-adventure dinamico". A testimoniare questo 'dinamismo', al momento fa bella mostra di sé soltanto una sorta di frusta verdognola con cui Jack sbaraglia i propri lugubri avversari.

Sulla base di queste scarne premesse, è quasi impossibile stabilire se il novello Indiana Jones scheletrico saprà accalappiare con la propria frusta di muco appiccicoso anche l'interesse del pubblico PlayStation2. Di certo, se Minami-san riuscirà perlomeno ad avvicinare le evocative atmosfere del film, magari implementando una colonna sonora composta dallo stesso Danny Elfman, *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* avrà tutte le carte in regola per rappresentare il classico sogno che diventa realtà. Soprattutto per lo stesso Tim Burton, che mai avrebbe immaginato che da un suo poema composto agli inizi degli anni '80 (quando ancora lavorava come animatore in Disney) potesse nascere addirittura un videogioco.

Firefighter F.D. 18

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno (KCEJ)**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Marzo**

Konami passa dall'inferno delle discoteche all'inferno di cristallo, ma sarà in grado di infiammare un pubblico altrettanto ampio?

A parte *Burning Rangers* è difficile ricordare altri videogiochi basati sui vigili del fuoco. C'è *Brave Fire Fighters*, ovviamente, il meraviglioso coin-op Sega con tanto di manicotto flessibile e cannoncino mobile, nonché, uhm, il microgame 'Douse the House' di *Wario Ware Inc*. È evidente che Konami ha scarsa concorrenza.

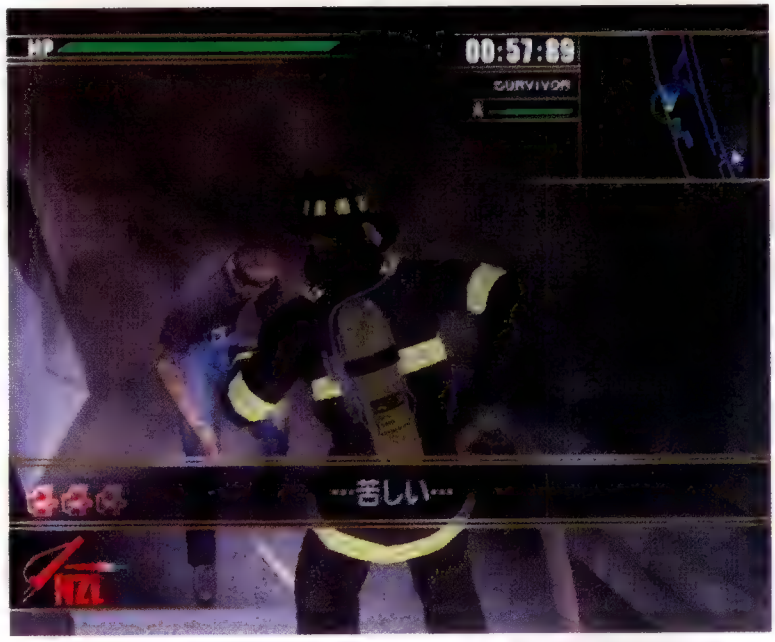
Se avete amato la meccanica 'cancella-graffiti' di *Super Mario Sunshine*, questo *Firefighter F.D. 18* potrà interessare. Il fuoco si innalza e si diffonde con ferocia, pertanto è fondamentale dirigere il getto d'acqua verso il cuore dell'incendio. Centratelo e le fiamme cominceranno ad assopirsi. Eliminate gli ultimi focolai e i sopravvissuti potranno venir via.

Definirli "sopravvissuti" è comunque pretestuoso dal momento che le loro vite dipendono dal grado di abilità ed eroismo del giocatore in tuta ignifuga. Combattete le fiamme in maniera inefficace e vedrete le loro barre energetiche consumarsi progressivamente. Fallite nel raggiungerli prima del fuoco e vi ritroverete davanti alla schermata di game over, ad una lettera di licenziamento e ad una vita di amara auto-commiserazione.

Ma questo è ciò che attende i perdenti. Gettarsi nell'inferno e vedere il fuoco soffocare grazie al proprio operato è alquanto gratificante, e non mancano strumenti per far fronte ad altre situazioni. L'ascia può aprire varchi attraverso ostruzioni di legno mentre la pistola ad impulsi IFEX spara un unico e poderoso getto d'acqua verso luoghi difficili da raggiungere. Non mancano, inoltre, medi-kit ed altre tipologie di estintori necessari per estinguere fuochi di diversa natura.

Videogiochi ha potuto provare un solo livello, pertanto è difficile stabilire se il 'simulatore di pompiere' di Konami sia in grado di proporre sufficiente varietà da garantire un adeguato livello di interesse per tutta la durata del gioco. Ciononostante non sembra mancare quella sottostruttura narrativa necessaria ad avvincere, con il pazzo piromane di turno ed una serie di personaggi collaterali con cui approfondire la storia.

A giudicare dal trailer incluso nella demo, le fiamme acquistano 'personalità' procedendo lungo il gioco. Un'utile funzione di scarto laterale permette di evadere la fiammata di ritorno che attende al di là di una porta chiusa mentre eventi prescritti come il collasso di soffitti, la caduta di detriti o l'esplosione di automobili producono quei sobbalzi che è lecito attendersi da un gioco incentrato sul disastro. Sebbene il livello giocabile offerto dalla demo sia apparso un po' ripetitivo, **Videogiochi** spera che l'intrigante meccanica proposta da *Firefighter F.D. 18* venga eventualmente supportata da un'ampia e diversificata gamma di scenari.



Recuperate un sopravvissuto e verrete ricompensati con un breve "thank you". In verità, l'interazione fra i personaggi è attualmente povera e meriterebbe di essere approfondita

Konami avrebbe consultato gli esperti del caso per avere un'idea del comportamento delle fiamme, e questo appare evidente nel gioco. L'aspetto preoccupante è il manicotto. Basta voltarsi per notare che non è collegato a nulla

Junk Metal

Sistema: **PC**
Produttore: **Square Enix**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **NA**

I tradizionali MMORPG ispirati alla Terra di Mezzo hanno i giorni contati. Fate attenzione, i mech approdano online...

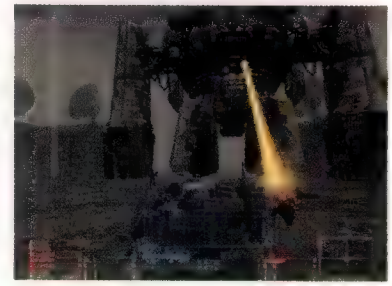
Il gioco incorpora foreste, deserti e spiagge su cui lasciare il segno ai comandi del proprio mech corazzato e customizzato

Square Enix è già al lavoro su *Front Mission Online*, una versione MMORPG della serie indirizzata all'utenza online PlayStation2. Un gioco equivalente per PC è attualmente in fase di beta testing. Evidentemente, c'è l'ambizione di dominare il settore dei giochi strategici/robotici online.

Junk Metal propone un ambiente 3D dove la comunicazione e il conflitto fra i partecipanti rappresenta il cuore dell'esperienza. Oltre alla customizzazione, ovviamente. Sono disponibili 360 armi e 400 parti del corpo, e la propria macchina da guerra può essere modificata in sei aree. Come al solito, il compromesso gioca la sua parte. Il mech può trasportare fino ad otto armi, a patto di accettare le ripercussioni in termini di velocità e agilità. Le parti hanno dimensioni diverse e non tutte sono compatibili fra loro, un po' come i tre sistemi operativi che è possibile installare sul computer di bordo, apertamente basati su Windows, Linux e MacOS.

Una volta assemblati i rispettivi mech, i giocatori esplorano i vari ambienti formando team composti da un massimo di cinque unità. Sebbene l'esplorazione abbia luogo da una prospettiva in terza persona, durante i combattimenti la visuale si sposta all'interno dell'abitacolo.

Tanto hardware hi-tech quindi, ma poche notizie in merito all'oggetto del contendere. Square ha adottato un approccio alle pubbliche relazioni analogo a quello dell'esercito americano.



Junk Metal **impiega il motore 3D Lithtech Jupiter, pertanto c'è da aspettarsi scenografie vaste e dettagliate gestite con fluidità**

Chrome Hound: Ages of Arms

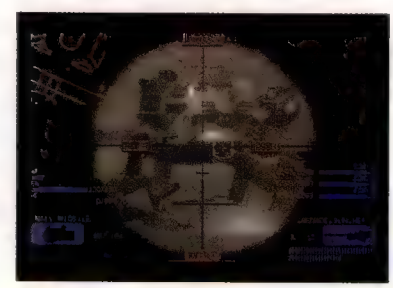
Sistema. **NA**
Produttore: **From Software**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **2004 (Giappone)**

From Software sfrutta il suo *Armored Core* per un'altra dose di guerra robotica, ma un'inedita modalità online a squadre distingue questo titolo dalla massa

Il gameplay è fondato su due squadre, con cinque giocatori per parte. Quattro di questi sono soldati sul campo di battaglia mentre uno osserva l'azione dal centro di comando

L'ultima opera di From Software prende in prestito il motore grafico da *Armored Core*, riproponendone l'idea di allestire e personalizzare i propri mech. Da qui in poi i due titoli divergono. *Chrome Hound* vanta scenari bellici realistici e più vasti, ma soprattutto si fonda su una modalità multigiocatore che permette ad un massimo di dieci utenti di raggrupparsi in due squadre da cinque unità e scambiarsi le gentilezze del caso online. Ogni team è composto da quattro combattenti ed un operatore, il quale osserva gli sviluppi dell'azione su una mappa tattica impartendo ordini ai propri compagni. Questi ultimi possono scegliere fra quattro differenti classi di mech: cecchino, perlustratore, assaltatore e cannoniere. Una caratteristica che trae ispirazione da *Counter-Strike* et simila, così come dai tradizionali giochi di ruolo.

Sebbene From Software abbia annunciato un piano di sviluppo multiformato, non ha ancora nominato alcun sistema di destinazione specifico. Ma considerata l'enfasi posta sull'azione online ed il promesso supporto della comunicazione vocale, PS2 e Xbox appaiono i principali candidati. Non mancheranno ovviamente modalità di gioco offline, pertanto non è da escludere un'apparizione anche su GameCube. Ciononostante, sembra che i conflitti apocalittici fra mech non possano più essere considerati imprese da intraprendere in singolo.



Chrome Hound **propone ambienti realistici piuttosto che fantastici/sci-fi. Nella mappa parigina c'è un mega boss davanti alla torre Eiffel**

IL MIO

La rivista chiara dalla prima all'ultima parola

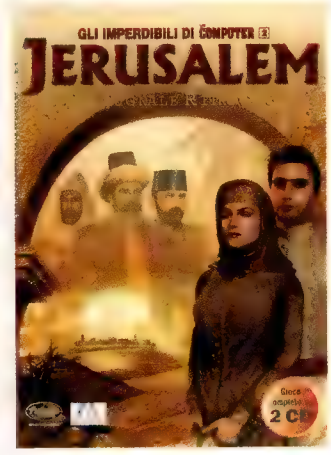
COMPUTER

CON 2 O 4 CD!

È IN EDICOLA IL NUMERO DI *Natale*

CON IL 2° GIOCO DELLA SERIE

Gli Imperdibili



Continua il concorso!

VINCI

Microsoft Office

NUOVA VERSIONE 2003

È una pubblicazione

future media italy

Media with passion

A NATALE REGALA UN ABBONAMENTO

COLLEGATI ALL'INDIRIZZO WWW.FUTUREMEDIAITALY.IT/NATALE

A NATALE REGALA UN ABBONAMENTO: www.futuremediaitaly.it/natale

Spegni la televisione

E leggi. Leggi **Videogiochi.** Abbonati a **Videogiochi**

Perché abbonarsi?

- Se ti abboni, paghi 11 numeri di **Videogiochi** €48 invece di €66
- La rivista arriva a casa tua quando esce in edicola*
- Non rischi di perdere nemmeno un numero

Come abbonarsi?

Compila il coupon e spediscilo oppure, se non vuoi perdere nemmeno un secondo, abbonati online all'indirizzo **www.futuremediaitaly.it/abbonamenti**

Per informazioni, telefona al numero **02 26005517** oppure spedisci un'e-mail a **abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it**

*In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in quattro giorni lavorativi oltre a quello di spedizione, Future Media Italy è confidente di poter consegnare ai propri abbonati la rivista **Videogiochi** in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve causa di forza maggiore

FAI UNA FOTOCOPIA O RITAGLIA IL COUPON, COMPILALO, E INVIALO SUBITO A:
Servizio Abbonamenti - Future Media Italy - Via Asiago 45 - 20128 Milano. Oppure via fax al numero: 02 26005512
Per informazioni o comunicazioni, telefona al numero 02 26005517, o scrivi a: abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì mi abbono per un anno (11 numeri) a **VIDEOGIOCHI**. Pagherò solo **48,00 EURO**, anziché 66 EURO. Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come effettuo il pagamento.

COGNOME **NOME**

E-MAIL **DATA DI NASCITA**

INDIRIZZO **N°**

C.A.P. **LOCALITÀ**

PROVINCIA **TELEFONO**

Offerta valida fino al 12 gennaio 2004

ALLEGO:

☐ Ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Future Media Italy S.P.A.

☐ Assegno Bancario intestato a: Future Media Italy S.P.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

CARTA DI CREDITO: ☐CartaSi ☐Diners ☐BankAmericard ☐AmericanExpress

N° **SCAD.**

FIRMA DEL TITOLARE:

L'abbonamento a Videogiochi partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.

Il trattamento dei dati personali che ti riguardano viene svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy, e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative e offerte del gruppo, o di aziende di nostra fiducia. Barra la casella seguente solo se intendi rinunciare a quest'ultima opportunità. Ai sensi dell'articolo 13 L. 675/96 potrai in qualsiasi momento esercitare i relativi diritti, tra cui consultare, modificare e cancellare i tuoi dati, scrivendo a Future Media Italy - Responsabile Trattamento dei Dati - Via Asiago, 45 - 20128 Milano. ☐

Transformers Armada: Prelude to Energon

Videogiochi non conosce un solo gioco dei Transformers degno di menzione. Tranne quello che sta sviluppando Melbourne House, naturalmente

Cinque minuti di fronte a *Transformers Armada* sono sufficienti per cambiare idea su quella che è sempre stata una delle licenze peggio sfruttate nella storia dei videogiochi. Protagonisti avvincenti e riconoscibili, una meccanica di gioco sensata ed effetti sonori in grado di far salire i brividi lungo la schiena di tutti i fan della serie. La domanda non è più 'ma perché tutti i giochi dei Transformer fanno pena?', bensì 'ma perché tutti i giochi dei Transformer non erano così belli?'.

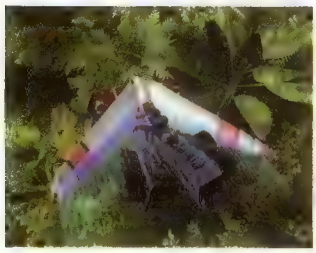
Transformers Armada è incentrato sulla guerra per il controllo dei Mini-con, una nuova razza di piccoli Transformer che possono interfacciarsi coi loro fratelli maggiori per potenziarli con una serie di optional in grado di far sbavare qualsiasi robot: lanciarazzi e jetpack, visori termici e deltaplani. Premesse ideali per un videogioco. Hot Shot, Optimum Prime e Red Alert devono farsi largo fra l'esercito dei cloni di Megatron per salvare i Mini-con, ottenendo in cambio la facoltà di utilizzare le loro abilità per sconfiggere i Distructor.

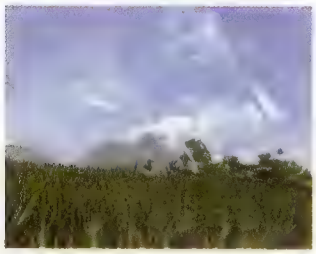
Da questo si evince che i 40 Mini-con presenti nel gioco, oltre ad essere al centro della trama, sono anche alla base del gameplay. Ogni Autorobot può trasportarne quattro, anche se ognuno di loro ha bisogno di una riserva energetica differente e quindi il giocatore può interfacciarne solo il massimo che il proprio Autorobot è in grado di alimentare: Hot Shot, il più leggero e veloce della squadra, è particolarmente svantaggiato da questo punto di vista, mentre per il potente Optimum vale il contrario. È facile comprendere dove risieda la componente strategica del gioco: è meglio equipaggiare il Transformer perché porti a termine un lavoro da specialista o dotarlo di gadget di ogni tipo? Trasformarlo in una macchina da combattimento stealth con ali, invisibilità, visori termici e un fucile da cecchino o stare più sul generico equipaggiandolo con razzi, scudi e potenziandone la velocità? Tali scelte costituiscono anche l'incentivo principale alla rigiocabilità, dato che i Mini-con facilitano l'esplorazione dei livelli, pratica a sua volta essenziale proprio per recuperare i Mini-con più nascosti.

Queste premesse non cancellano comunque il fatto che un anno fa questa licenza possedesse un appeal prossimo allo zero. **Andrew Carter**, produttore esecutivo di *Armada*, non era molto convinto quando Atari contattò Melbourne House proponendo la licenza dei Transformer. "Ci chiedemmo come fosse possibile rimanere fedeli alla licenza, pur mantenendo uno stile che fosse adatto a quello di un titolo PS2. Il bacino d'utenza è leggermente più adulto di quello dei car-

Il cuore del motore di *Transformers Armada* si basa, stranamente, su quello realizzato da Melbourne House per *Grand Prix Challenge*, un titolo che, a quanto pare, ha sorpreso persino Sony per il modo in cui ha sfruttato l'hardware di PS2

Formato: **PlayStation2**
Produttorer: **Atari**
Sviluppatore: **Interno (Melbourne House)**
Origine: **Australia**
Data d'uscita: **Maggio**





L'Energon a cui fa riferimento il sottotitolo del gioco si riferisce alla fonte energetica che tutti i Transformer utilizzano: è questo segnale che viene agganciato dal rilevatore termico dei Mini-con, e che permette al giocatore di osservare i movimenti del nemico fra gli alberi e dietro alle colline

toni animati e dei giocattoli, quindi avevamo bisogno di qualcosa con più personalità, di più sofisticato". I contatti con Hasbro e Atari cancellarono ben presto le sue preoccupazioni: "Quando capimmo la quantità di supporto e la libertà totale che ci avrebbero dato, ci sentimmo immediatamente coinvolti nel progetto".

Carter non sembra particolarmente preoccupato da un simile problema: "A dire la verità", ribatte, "la nostra preoccupazione più grande è stata quella di realizzare un gioco che fosse sufficientemente valido anche senza licenza". Detto ciò, il team ha compiuto ogni sforzo possibile per trattare la licenza con il dovuto rispetto: ogni

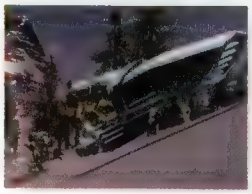
"Melbourne House ha preso come riferimento i disegni originali giapponesi e il risultato sono modelli superaccurati composti da 12.000 poligoni"

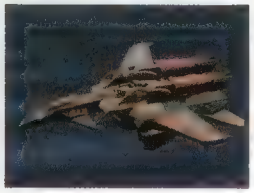
Ma una restrizione rischiava di rompere tutte le uova nel paniere di Melbourne House: né gli Autorobot, né i Distructor potevano essere uccisi. "Avrebbe potuto essere una restrizione fatale per un titolo del genere", afferma Carter. "I giocatori hanno bisogno di qualcosa da fare a pezzettini". Per aggirare l'ostacolo, gli sviluppatori hanno inventato i Decepticlones, un esercito di cloni tranquillamente annientabili, decidendo di tenere i Distructor come nemici di fine livello.

L'altra croce che ogni tie-in è costretto a portare è la pignoleria degli appassionati più esigenti: per alienarsi quello che dovrebbe essere il pubblico numero uno per una licenza basta un solo errore nella linea temporale. Ma Autorobot e Distructor è stato modellato con estrema cura e precisione. Melbourne House ha preso come riferimento i disegni originali giapponesi e il risultato sono modelli superaccurati composti da 12.000 poligoni.

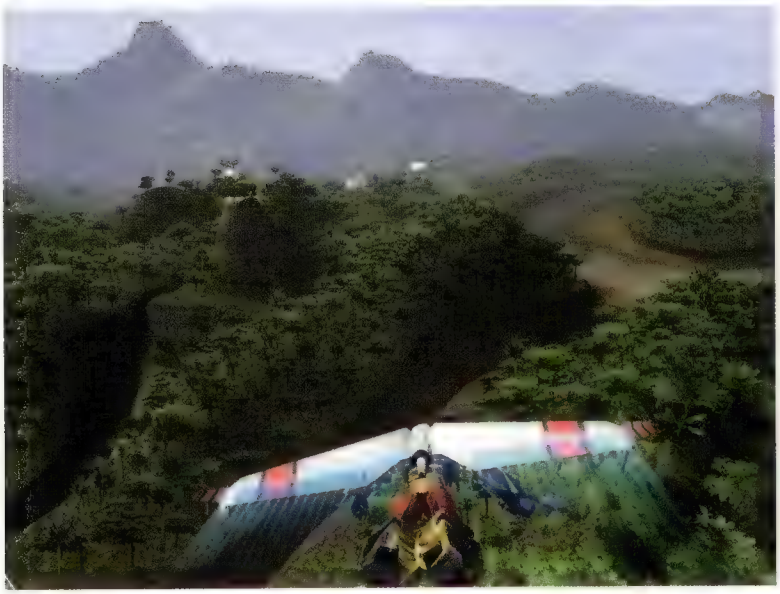
Nel vedere Hot Shot che muta la propria forma, **Videogiochi** non può che chiedersi se Melbourne House non abbia una conoscenza dell'anatomia degli Autorobot persino superiore a quella dei disegnatori responsabili dei quattro frame di animazione alla base della medesima manovra nel cartone animato.

Ciò nonostante l'esaltazione ha lasciato il posto allo sconforto nell'apprendere che saranno controllabili solo tre Transformer, specialmente dopo





Le cut-scene di *Transformers Armada* saranno realizzate dal leggendario studio giapponese BuildUp, già responsabile di un eccellente lavoro in *Panzer Dragoon Orta*



Di tutti i Mini-con visti finora, quello equipaggiato di deltaplano sembra il più interessante sotto il profilo dell'impatto sulla meccanica: il giocatore ha a disposizione quattro boost, che gli permettono di decollare e guadagnare altitudine mentre si libra in aria

2m
5m
6m
12m
8m
4m
10m
6m

aver scoperto che quasi sicuramente non ci sarà nessun personaggio sbloccabile. Con un roster così impressionante di robot a disposizione, non c'è il rischio di deludere i fan della serie? Carter risponde in modo deciso: "Credo che i giochi siano sempre più gonfiati dai numeri: ormai è diventato, sfortunatamente, l'unico modo per trasmettere velocemente l'ampiezza o la profondità di un gioco. Ma ritengo che i giocatori stiano diventando sempre più sospettosi dei numeri. Voi preferite andare a vedere un film solo perché dura 2 ore e 42 minuti contro un altro che dura due ore spaccate? Non voglio realizzare giochi che si poggiano su cose superficiali come il numero dei livelli e dei personaggi. Noi preferiamo privilegiare la qualità rispetto alla quantità e crediamo che 'meno' sia 'meglio' se fatto nella maniera giusta".

E anche questo 'meno' non è poi così poco, mettendosi a fare qualche conto. Il giocatore comincia con tre Autorobot, ognuno dei quali può operare in modalità robot o in modalità veicolo: ognuno è accompagnato da un Mini-con fisso, su cui Melbourne House appare al momento omertosa. Ma sembra certo che anche questo robot di supporto avrà due modalità e potrà interfacciarsi, potenziandolo, con il suo fratellone. E poi ci sono i quattro Mini-con che possono essere collegati ad ogni Transformer. **Videogiochi** non è mai stata forte in matematica, ma gli sviluppatori australiani parlano di oltre 29.000 combinazioni possibili.

Il titolo si dipana lungo otto ambientazioni, che spaziano dalla foresta pluviale alle distese dell'Artico, passando per la carcassa di uno Space Shuttle distrutto: il solo livello amazzonico, il primo del gioco, è ampio 20 chilometri quadrati. L'esempio di altri titoli che vedono l'ampiezza dello scenario come una virtù a prescindere dalla sua vacuità è inapplicabile ad un gioco in cui la semplice pressione di un tasto permette di trasformare il proprio robot in un'auto sportiva. Alcune aree rimarranno off-limits finché il giocatore non avrà recuperato il Mini-con adatto, ma anche quando diventeranno disponibili ci sarà da sudare le proverbiali sette camicie: le forze nemiche continueranno a potenziarsi con modelli sempre nuovi e più coriacei, in modo che il livello di sfida rimanga elevato nel corso di tutto il gioco.

"Le forze nemiche continueranno a potenziarsi con modelli sempre nuovi e più coriacei, in modo che il livello di sfida rimanga elevato nel corso di tutto il gioco"

Ogni livello forma un mondo a sé stante. Il giocatore può scegliere la strada che più gli aggrada, completare gli obiettivi nell'ordine sbagliato o persino saltare quelli che non gli interessano. Gli scontri con i nemici di fine livello, anziché essere confinati in spazi delimitati com'è prassi del genere, avranno luogo lungo tutto lo stage. E quando il giocatore è un camion e il suo nemico un elicottero, allora anche 20 chilometri quadrati possono sembrare pochi. Per la stessa ragione

Armada sfrutta le VPU di PlayStation2 per permettere ai grafici di aggiungere dettagli al fogliame, sempre più evidenti man mano che il giocatore si avvicina alla foresta

Melbourne House ha votato contro l'inclusione di una modalità multigiocatore nel proprio titolo: essendo contrari a realizzare un gioco basato su un limitante split-screen e sapendo che gli utenti PS2 online sono ancora in numero estremamente ridotto, gli sviluppatori hanno preso la decisione di dotare *Armada* esclusivamente di modalità single player.

Peccato. L'estensione dei livelli e la libertà esplorativa concessa, unite alla varietà di gioco assicurata dai Mini-con, avrebbero potuto dar vita a scontri leggendari: studiare l'equipaggiamento del proprio avversario e prendersi a sportellate a bordo di auto sportive sono possibilità che **Videogiochi** spera vengano prese seriamente in considerazione in un eventuale seguito.

Ma la modalità single player sembra garantire comunque una dose di libertà enorme: il giocatore può passare da un Autorobot all'altro liberamente, anche se è possibile completare il gioco usandone uno soltanto. I Mini-con possono essere modificati ad ognuno dei checkpoint che punteggiano i livelli e, naturalmente, non esistono limitazioni nel numero di trasformazioni eseguibili. La tentazione di avventurarsi con gli Autorobot in sezioni chiaramente non disegnate per essere attraversate su ruote è deliziosamente irresistibile.

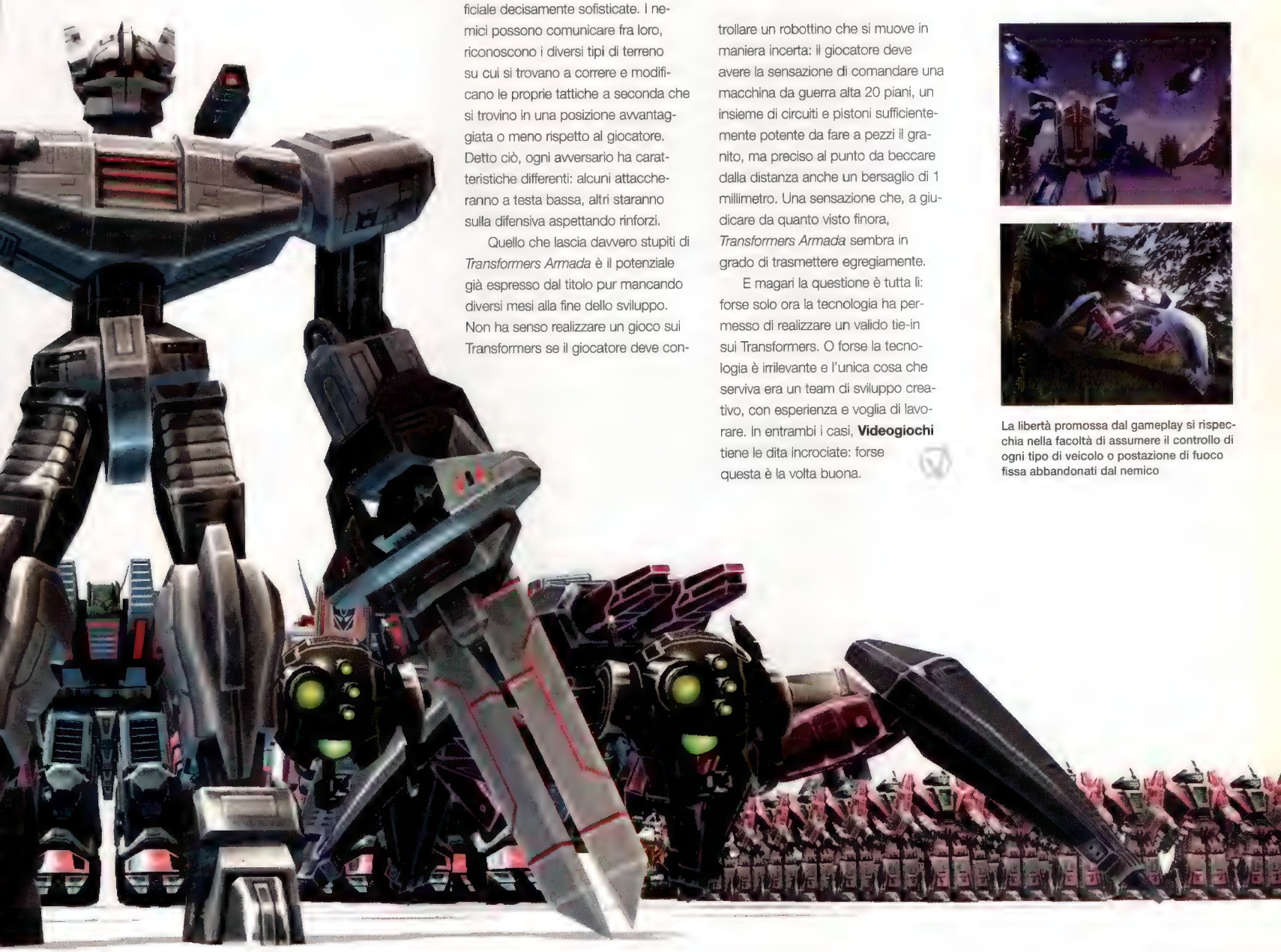
Contravvenendo al detto "grande, grosso e ciula", i Distructor sono enormi, ma astuti: Melbourne House ha sfruttato la tecnologia accumulata sviluppando giochi di guida e ha elaborato delle routine di intelligenza artificiale decisamente sofisticate. I nemici possono comunicare fra loro, riconoscono i diversi tipi di terreno su cui si trovano a correre e modificano le proprie tattiche a seconda che si trovino in una posizione avvantaggiata o meno rispetto al giocatore. Detto ciò, ogni avversario ha caratteristiche differenti: alcuni attaccheranno a testa bassa, altri staranno sulla difensiva aspettando rinforzi.

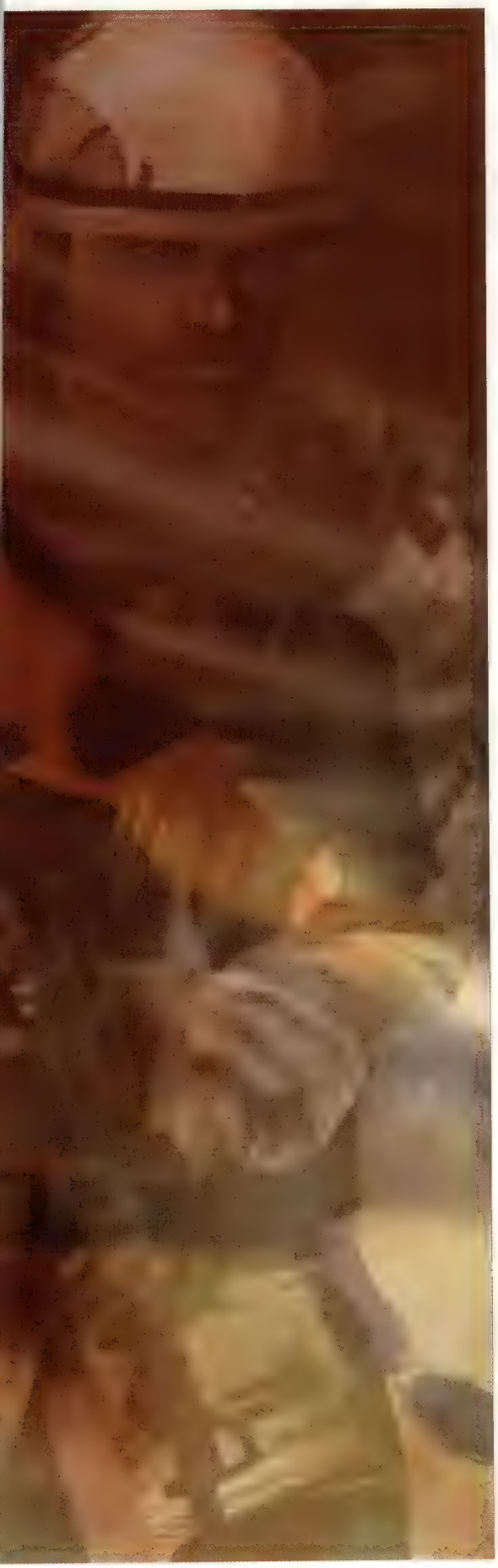
Quello che lascia davvero stupiti di *Transformers Armada* è il potenziale già espresso dal titolo pur mancando diversi mesi alla fine dello sviluppo. Non ha senso realizzare un gioco sui Transformers se il giocatore deve controllare un robottino che si muove in maniera incerta: il giocatore deve avere la sensazione di comandare una macchina da guerra alta 20 piani, un insieme di circuiti e pistoni sufficientemente potente da fare a pezzi il granito, ma preciso al punto da beccare dalla distanza anche un bersaglio di 1 millimetro. Una sensazione che, a giudicare da quanto visto finora, *Transformers Armada* sembra in grado di trasmettere egregiamente.

E magari la questione è tutta lì: forse solo ora la tecnologia ha permesso di realizzare un valido tie-in sui Transformers. O forse la tecnologia è irrilevante e l'unica cosa che serviva era un team di sviluppo creativo, con esperienza e voglia di lavorare. In entrambi i casi, **Videogiochi** tiene le dita incrociate: forse questa è la volta buona.

Ancora non è chiaro se i livelli ambientati nell'Artico siano all'inizio o alla fine del gioco, ma il grado di sfida proposto è notevole. Gran parte della struttura di gioco è ormai completa e Melbourne House si sta ora concentrando sul bilanciamento della difficoltà

La libertà promossa dal gameplay si rispecchia nella facoltà di assumere il controllo di ogni tipo di veicolo o postazione di fuoco fissa abbandonati dal nemico





Full Spectrum Warrior

Sono tempi di guerra per Xbox e per Pandemic. Videogiochi incontra il team responsabile della simulazione di combattimento urbano usata dall'esercito statunitense per addestrare i propri uomini

Devi FARE qualcosa. Deve sembrare SPETTACOLARE. Devi sentirti FURBO. Sono le prime parole che **Videogiochi** trova scritte sulla lavagna negli uffici di Pandemic. Nelle ore successive diventerà sempre più evidente quanto sia efficacemente implementato questo mantra in *Full Spectrum Warrior*.

Le premesse alla base del gioco sono piuttosto semplici. Il giocatore controlla due squadre di quattro uomini: un capo, un granatiere, un cecchino e un addetto al mitragliatore. Gli ordini, che si riducono a istruzioni di movimento e fuoco, possono essere impartiti a tutto il team o a un solo elemento. I soldati rispondono come un piccolo plotone di fanteria ben addestrato, assumendo la formazione più indicata per superare gli angoli e rispondendo al fuoco se attaccati. Ma non siamo di fronte a un episodio di *Conflict: Desert Storm*, dato che il giocatore non ha nessun controllo diretto sui propri uomini: non può scappare, non può sparare. Solo impartire ordini.

Full Spectrum Warrior permette di orchestrare manovre particolarmente complesse. L'avanzamento 'a balzi' prevede la divisione di un team in due squadre da due unità che si coprono vicendevolmente: dopo aver selezionare il punto che si vuole far raggiungere ai propri uomini, va specificato il settore che si desidera far coprire ai primi due che arrivano in quel punto. Avviata l'operazione, il gruppo entrerà in azione, con gli ultimi due uomini che coprono i primi due e con questi che restituiscono il favore. Tutto qui? No, perché nel frattempo bisogna gestire anche l'altro team e il mal di testa è in agguato. Negoziare cinque metri in *FSW* è complesso come avanzare di 500 metri in titoli simili, ma assai più superficiali.

- Formato: **Xbox**
- Produttore: **THQ**
- Sviluppatore: **Pandemic**
- Origine: **Americana**
- Data d'uscita: **2004**

Un 'full spectrum warrior' è un soldato addestrato al combattimento su qualsiasi terreno e con qualsiasi arma. Se viene colpito, i suoi compagni prendono il suo posto e, se necessario, le sue armi

Come mai l'esercito americano ha scelto proprio Pandemic fra tutti gli sviluppatori? "E chi lo sa!", esclama allegro **John Resnik**. "Praticamente ci siamo trovati l'accordo già pronto. Non ho idea se fossimo la prima casa che avessero contattato o la decima, ma evidentemente sapevano che avevamo esperienza coi giochi di strategia immersivi".

Il capo designer **Laralyn McWilliams** aggiunge: "Sono rimasti molto colpiti dalla nostra visione. Gli altri sviluppatori parlavano di realizzare simulazioni molto essenziali, basate sui movimenti su mappa, ma il nostro director aveva appena letto 'Black Hawk Down' e voleva realizzare qualcosa che fosse viscerale e con una buona dose d'azione".

Quel director, **Will Stahl**, spiega: "Avevano bisogno di qualcosa che avesse la stessa valenza di un allenamento nel mondo reale visti tutti i soldi che stavano investendo. E sparare con una pistola in un videogioco non è sufficiente. Quello che un videogioco può insegnare è la strategia, come muoversi, come gestire le varie formazioni, capire da che parte può arrivare il fuoco nemico". Ma il tutto non si limita a pensare in maniera strategica.

L'esercito voleva insegnare ai giocatori a soppesare in maniera adeguata le vite dei propri uomini: fornire ai soldati voci e personalità diverse rende ben più pesante l'uccisione di uno dei propri compagni. "Non sono solo degli scudi in carne e ossa", dice Stahl.

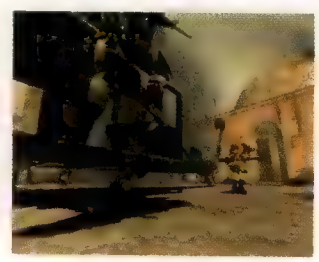
Saranno stati senz'altro tre anni di sviluppo turbolenti considerata la 'sensibilità politica' del gioco. Quali le conseguenze? "È ormai un cliché, ma l'11 settembre ha cambiato tutto", dice Resnick. "Potrà essere vero che il governo e l'esercito americani non stiano vivendo un momento di grande popolarità, ma credo che *FSW* faccia passare un messaggio davvero interessante. Il gioco mostra quali sono le priorità dell'esercito sul campo, quanto tempo passi a instillare le proprie regole ai suoi soldati, come proteggere i civili senza violarne gli spazi culturali".

L'anti-americanismo è però un sentimento piuttosto diffuso in questo periodo e le vendite del gioco potrebbero risentirne. Sempre Resnick: "Spero che non sia così. Non credo che la gente ce l'abbia con i singoli soldati ed è di questi che si occupa *FSW*. Crediamo che il gioco possa contenere un forte messaggio anti-bellico: è così dettagliato, così reale che il giocatore ne rimane scioccato e travolto".

"Non c'è un sacco di sangue, ma la risposta terrorizzata dei soldati, l'amarezza e lo shock che provano quando uno di loro muore merita sicuramente una classificazione M"

McWilliams, il quale vanta un passato nell'esercito, ha sempre voluto che il gioco venisse classificato come M (per un pubblico maturo): "Ho insistito su questo punto sin dal principio perché c'erano due cose su cui non volevo scendere a compromessi. Una era la riproduzione autentica della brutalità dei combattimenti: non c'è un sacco di sangue, ma la risposta terrorizzata dei soldati, l'amarezza e lo shock che provano quando uno di loro muore merita sicuramente una classificazione M. E volevo che i nostri soldati parlassero come quelli veri: non volevo eliminare le parolacce e le frasi più crude perché è uno dei modi che hanno per gestire lo stress".

Ma la brutalità dell'esperienza ha avuto anche un impatto sul livello di giocabilità da parte degli utenti 'comuni'. Stahl racconta di come ogni beta tester si sia paralizzato quando posto di fronte al primo contatto col nemico: potrebbe sembrare la classica esagerazione da sviluppatore, ma Stahl non sta scherzando. Durante la presentazione del gioco alla stampa, quando il Team Alpha si ritrova sotto il fuoco nemico, ogni giornalista si congela, penna per aria, polverizzato dal fracasso e paralizzato dal senso di responsabilità verso quegli uomini. Il



I camion con armamento pesante sono in grado di sterminare un intero team in pochi secondi. Peggio ancora, sono inattaccabili dai colpi di fucile. Ma portare il secondo team nella giusta posizione e dare ordine al granatiere di agire può eliminare il problema

La storia di Pandemic

Pandemic nasce nel 1998 quando i team responsabili di *Battlezone* e *Dark Reign* si staccano da Activision. **Videogiochi** discute con il presidente e fondatore della società Josh Resnick del successo di una software house dalla storia quantomeno inusuale.

Come avete fatto a convincere Activision a lasciarvi andare?
In Activision ero a capo di *Battlezone*, *Dark Reign* e altri titoli strategici. Durante le riunioni con i vari caporeparto ci siamo accorti che altri team e persone dotate di talento stavano andando via dai concorrenti di Activision (stiamo parlando del 1997) per venire proprio in Activision. Ci siamo resi conto che, inevitabilmente, la stessa cosa sarebbe accaduta anche a noi, sarebbe accaduta anche ad Activision. In questo settore le persone possono salire di grado solo fino a un certo punto prima di dover passare a mansioni di tipo manageriale, e un sacco di creativi non vogliono nemmeno sentir parlare di un lavoro del genere. Come gestire una situazione simile? Non volevamo arrivare a dire 'Ehi, non vuoi più lavorare qui? Bene, allora vattene'.

Proprio in quel periodo il mio amico e collega Andrew Goldman mi disse che voleva lasciare Activision e fondare una sua compagnia e che voleva che io mi unissi a lui.

Come ha reagito Activision?
Sono stati fantastici. Ci hanno permesso di portare con noi la tecnologia su cui stavamo lavorando al momento e di utilizzarla nei seguiti di *Battlezone* e *Dark Reign*. Siamo stati in grado di portare i team di quei giochi con noi e non abbiamo dovuto coinvolgere nessun altro investitore o fare debiti perché Activision ha anticipato tutti i soldi necessari al finanziamento degli studi. Inoltre hanno siglato un accordo multi-progetto con noi, quindi abbiamo potuto cercare nuovi dipendenti e dire loro: 'Siamo una società stabile. Abbiamo i seguiti, la tecnologia, gente che conosciamo da tempo e soldi in banca'. Ha fatto davvero la differenza.

In generale, la strategia ha funzionato?
No, sembra che l'esperimento sia fallito in generale. Non vorrei sembrare arrogante, ma nessuno degli altri studi è andato bene come Pandemic. Forse è perché noi eravamo abbastanza grandi o perché stavamo lavorando a seguiti di progetti già esistenti. Forse avevamo la combinazione di gente giusta. È difficile per me fare commenti sugli altri spin-off visto che non conosco la situazione a fondo.

Com'è il tuo rapporto con Activision adesso?
È un rapporto positivo, ma non è più un rapporto di lavoro. Volevamo occuparci di generi di giochi diversi da quelli che erano abituati a farci fare e non volevamo focalizzarci unicamente sul PC. Activision non era d'accordo con queste cose e abbiamo preso strade diverse, ma senza particolari problemi.

Pensi che stiano rimpiangendo di avervi lasciato andare, adesso che le cose vi vanno così bene?
Sì e no. Non penso avessero molta scelta: prima o poi le persone di talento se ne vanno. Ci dev'essere un ricambio generazionale. Inoltre possiedono tuttora un 5% di Pandemic, quindi se noi abbiamo successo, ci guadagnano anche loro.

Come affronterete il medesimo problema? Cosa farete se le persone di talento vorranno andarsene?
È un problema quotidiano. Ormai abbiamo una dimensione tale, con due studio da 150 persone, che dobbiamo stare molto attenti a preservare la struttura relativamente piccola della nostra società. Siamo ormai a un punto in cui dobbiamo avere regole e direttive: cose che iniziano a farci apparire molto 'corporate'.

Abbiamo un direttore incaricato di farci sempre divertire e di garantire un ambiente creativo: abbiamo un club di scacchi, un club del libro, un torneo di poker e tornei mensili di videogiochi.

E se tutto questo non dovesse funzionare, potete sempre assicurarvi di tenere un 5% della nuova società...
[ride] Sì, buona idea.

Nemico in vista

Il settore di fuoco individuale, vale a dire la porzione di terreno che ogni soldato può coprire con la propria arma, va tenuto in forte considerazione in *FSW*. Il gioco lo rappresenta con un effetto di 'sfocatura periferica' in tempo reale che indica l'ampiezza della zona coperta dal singolo soldato o da tutto il team.

Ogni ferito dev'essere portato in un punto specifico per essere recuperato dall'elicottero, ma prima che questo possa atterrare è necessario rendere la zona sicura, un compito non facile con un uomo in meno

terrore di quegli istanti è amplificato dal fatto che i soldati non si sottraggono dalla pioggia di fuoco fintanto che il giocatore non gli ordina di farlo, e Stahl spiega come alcuni tester si siano lamentati della scarsa intelligenza artificiale, non comprendendo che i militari sono addestrati a non ritirarsi finché non gli viene ordinato.

"Credo che abbiamo sottovalutato l'impegno che avrebbe richiesto la transizione del gioco verso il settore domestico: mentre realizzavamo la versione per l'esercito, sapevamo di lavorare per uomini a cui veniva insegnato persino come attraversare una strada e che possedevano le conoscenze necessarie ad usare qualsiasi arma. Mentre adesso dobbiamo partire dal presupposto che i giocatori non sanno niente in materia". La struttura di alcune missioni ha dovuto pertanto essere modificata. "L'obiettivo dell'esercito è quello di evitare gli scontri, ma i giocatori sono abituati a interpretare un avvistamento del nemico come un invito a combattere". Alcune missioni erano troppo minimaliste e ripetitive, pertanto la versione commerciale vanterà una storia e maggiore varietà.

Anche l'interfaccia grafica ha presentato dei problemi: l'esercito voleva addestrare i propri uomini a rispondere ai comandi vocali, ad affidarsi alla radio per tenersi aggiornati sulla quantità di munizioni disponibili e sui soldati feriti. Ma le prime fasi di testing hanno dimostrato che la mancanza di dati visivi non era particolarmente apprezzata, quindi Pandemic è ricorsa a un HUD decisamente più convenzionale.

Al momento tutto sembra funzionare alla perfezione. **Videogiochi** è riuscita a provare solo una missione, che prevedeva l'attraversamento di alcune strade per poter segnalare con un fumogeno dei carri armati nemici in modo tale che gli elicotteri americani potessero colpirli. La progressione è lenta. Ogni finestra di ogni piano, ogni scatolone in ogni vicolo potrebbero nascondere un nemico. E in *FSW*, come nella realtà, i proiettili che vanno a segno sono proiettili che uccidono. Quando gli sviluppatori definiscono i propri prodotti come 'realistici' spesso quello che intendono è 'cinematografici', ma i consulenti dell'esercito hanno obbligato Pandemic ad eliminare ogni sorta di orpello. Ben confezionato, innovativo e avvincente, *FSW* ha tutte le credenziali per insinuarsi come un tarlo nella mente del giocatore. Uscendo dagli uffici di Pandemic in una strada affollata, **Videogiochi** si guarda intorno in cerca di potenziali nascondigli e perlustra i tetti vicini, prima di ricordarsi che l'unico pericolo in vista è rappresentato dal vigile che sta multando tutte le auto in divieto di sosta, compresa quella della redazione.

Oltre alla possibilità di realizzare altri titoli per l'addestramento dei soldati, Resnick sta esaminando l'ipotesi di stringere accordi simili con organismi come i vigili del fioco, la polizia e l'FBI, ma McWilliams vede anche prospettive di impiego più 'classiche' del motore di gioco: "Mi piacerebbe realizzare un western e impazzirei all'idea di rifare *X-COM*". (vedi pag. 130)

Attualmente Pandemic ha altri tre progetti in sviluppo, con un quarto in fase di pianificazione, ma è impossibile ottenere la benché minima informazione a riguardo. "Siamo molto ben addestrati", scherza McWilliams. "Ma vi posso promettere che rimarrete a bocca aperta". **Videogiochi** non è riuscita a cavare altro dal muro di omertà eretto da Pandemic, ma spiando sulla lavagna ha potuto leggere una frase che non lascia certo tranquilli: 'Annientate tutti gli esseri umani!'. Inquietante.

I soldati adotteranno la formazione più adeguata al terreno su cui si trovano, indicata da un gruppo di quattro cursori che si spostano durante le manovre

Wilson
Microsoft
game studios
Microsoft
game studios

Pong, Set, Match!

Da *Tennis for Two* a *Top Spin*. Il tennis ha un posto speciale nel cuore dell'industria del videogioco. Un amore destinato a quale futuro?

In Francia, a cavallo fra il XII e il XIII secolo, alcuni monaci si lanciano una palla di stracci colpendola con il palmo della mano. Nasce il gioco del tennis. Negli Stati Uniti d'America, verso la metà del XX secolo, uno studioso crea *Tennis for Two*. Nasce il tennis elettronico.

Il mondo dei videogiochi ha sempre dimostrato un rapporto preferenziale con lo sport di Wimbledon. Un legame che si è sviluppato negli anni, in un processo evolutivo partito dai pixel monocromatici e arrivato alle animazioni in motion capture. Eppure, tra tutti i titoli prodotti, solo alcuni hanno saputo ricreare lo spirito e la profondità del tennis.

Tie Break per Amiga adotta una visuale a volo d'uccello molto simile a quella *di Kick Off*. Una soluzione visiva molto in voga ai tempi, ma spazzata via dall'avvento del poligono e dall'utilizzo di punti di vista di stampo televisivo

Cambio campo: dall'erba allo schermo

"Il tennis è sempre stata una delle ispirazioni principali per i videogiochi", spiega **Andrea Cuneo**, Group Software Manager di Sony Computer Entertainment Italia. "D'altro canto *Pong* non era nient'altro che una stilizzazione di questo sport". Sembra incredibile, ma da qualsiasi lato si approcci il passato del videogioco, le stanghette di Atari sembrano sempre volersi incuneare nel discorso. Ma come la storia racconta, il tennis digitale si è presto emancipato da *Pong*, lanciandosi in un'evoluzione su due fronti: tra arcade e simulazione.

"La bellezza dei videogiochi è che si tende sempre a pensare che un genere non possa più evolvere. Ma la generazione successiva arriva e ci smentisce sempre"

Nel 1979, Activision distribuisce nelle sale *Tennis*. È la prima incarnazione digitale del gioco ad offrire tutte le regole dello sport giocato. Tempo pochi mesi e, in ambito domestico, iniziano a diffondersi i primi emuli del cabinato Activision. L'anno successivo l'omonimo *Tennis* arricchisce la line-up sportiva di Intellivision, seguito pochi anni più tardi da *RealSports Tennis* per i sistemi Atari 2600 e Atari 5200. Si tratta di produzioni ancora grossolane, ma la presenza di microscopiche figure antropomorfe che corrono su un'idea di campo da tennis, piuttosto che sullo sfondo nero di *Pong*, rappresenta una grande conquista.

Qualche anno più tardi, il passaggio dai sistemi 8bit ai 16bit si traduce in un ampliamento delle possibilità creative per gli sviluppatori. Potenzialità che, alla prova dei fatti, non sempre portano reali innovazioni al genere. *Pro Tennis Tour*, pubblicato nel 1989 da Ubi Soft su Amiga, riesce ad attirare l'attenzione degli appassionati grazie alla ricchezza della veste grafica, ma viene penalizzato dalla relativa povertà del gameplay. L'anno successivo, sempre in ambito Amiga, *Tie Break* cerca di rimescolare le carte, utilizzando un approccio diametralmente opposto. Abbandonata la classica visuale da dietro le spalle del giocatore, la camera vola verso il cielo, per offrire una meno spettacolare visione dall'alto. Il pulsante utilizzato è sempre uno solo, ma accompagnando la pressione del tasto con un'opportuna inclinazione del joystick è possibile eseguire colpi differenti. Il risultato è un gioco più approfondito, ma purtroppo anche poco immediato.

"La bellezza dei videogiochi è che si tende sempre a pensare che un genere non possa più evolvere", sottolinea **Francois Giuntini**, Producer di Power & Magic, casa di sviluppo di *Top Spin*. "Ma la generazione successiva arriva e ci smentisce sempre. Credo che i giochi di tennis non facciano eccezione". Per gli appassionati di tennis digitale in attesa di un'evoluzione, il punto di svolta è infatti ad un passo. E si concretizza proprio l'anno successivo.

Millenovecentonovantuno: secondo set

Il 1991 verrà ricordato come l'annus mirabilis delle simulazioni tennistiche. Dopo una generazione di prodotti occidentali, la vera svolta giunge dal Giappone, ed inizia sul piccolo PC Engine di NEC. *Final Match Tennis*, pubblicato da Human, non riesce ad impressionare dal punto di vista grafico, ma offre un gioco ragionato e appagante. La semplicità con cui la pallina supera i limiti del campo è fonte di tensione e soddisfazione. La pressione prolungata dei tasti, l'uso della croce direzionale, il perfetto tempismo nell'esecuzione, sono tutti ingredienti da gestire con attenzione per indirizzare il colpo verso il punto voluto. *Final Match Tennis* è sport vero, e in quanto tale richiede pazienza e dedizione.

Nello stesso anno esordisce anche *Super Tennis* di Tonkin House. Il gioco sfrutta sapientemente il joypad del Super Famicom, assegnando una funzione precisa ad ognuno dei suoi tasti. I quattro frontali sono deputati all'esecuzione di altrettanti colpi, mentre i dorsali permettono di imprimere effetto alla battuta. Emancipato dai limiti del controllo del passato, *Super Tennis* garantisce un'esperienza immediata e profonda allo stesso tempo.

"Se prendi un classico del passato come *Super Tennis* e lo metti a confronto

L'ultimo capitolo di *Smash Court* rappresenta un punto di svolta nella storia del franchise. I precedenti episodi per PSone erano caratterizzati da una veste grafica di genere completamente opposto

con *Virtua Tennis* o *Top Spin* noterai che le differenze, in termini di gameplay, non sono poi così grandi", spiega **Thomas Puha** di Gamasutra e Official US PlayStation 2 Magazine. "Gli elementi che hanno reso *Super Tennis* così divertente sono gli stessi punti di forza delle simulazioni attuali: un sistema di controllo superbo, una buona IA e, semplicemente, il divertimento".

Super Tennis e *Final Match Tennis* sono due exploit irripetibili. Forse il risultato di una congiunzione astrale. A confermare questa tesi concorrono i successivi destini delle rispettive software house. Tonkin House non ha mai dato un seguito al suo capolavoro, limitandosi a ritentare la strada del tennis con l'infausto *V-Tennis* per PlayStation. Stessa sorte è spettata a Human. *Super Final Match Tennis* e *Hyper Final Match Tennis*, pubblicati rispettivamente per Super Famicom e PlayStation, non hanno saputo rinverdire i fasti dell'illustre predecessore. Ma in anni più recenti sono stati altri titoli a raccogliere la loro eredità.

Mario Tennis venne pubblicato a distanza di pochi mesi nei formati Nintendo64 e GameBoy Color. Le due versioni, entrambe firmate Camelot, possono essere interfacciate tramite il Transfer Pak

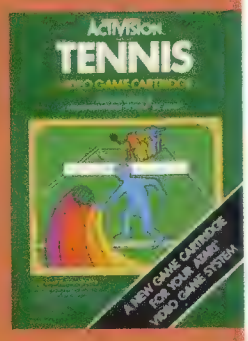
Revolutionaries at Sega

Così come avvenuto per molti altri generi, anche nel campo delle simulazioni tennistiche l'avvento della terza dimensione segna un punto di svolta. Ma la sperimentazione in questa direzione parte ben prima dell'epoca PlayStation. *4D Sports Tennis* di Distinctive Software, apparso nei primi anni '90 su PC, adotta coraggiosamente una visuale in soggettiva. Rete, pallina e avversario sono ancora riprodotti per mezzo di sprite bidimensionali, mentre il campo può contare su una rappresentazione tridimensionale. Per quanto la scelta dei programmatori risulti spettacolare, la visuale in soggettiva si dimostra inadeguata allo scopo. Senza i punti di riferimento offerti da una visuale esterna, impostare il tiro diventa infatti un'operazione assolutamente poco intuitiva.

Ancora una volta, dopo il 1991, sono gli sviluppatori nipponici a togliere l'industria da una pericolosa empasse, quando Sega pubblica il risorgimentale *Virtua Tennis*. Il titolo Hitmaker fa tesoro di quanto di buono offerto dal passato, ampliando al contempo il grado di verosimiglianza della simulazione. I pulsanti utilizzati scendono nuovamente a due, ma la quantità di colpi eseguibili non diminuisce. Il risultato è un sistema di gioco fondato sulla pressione prolungata dei tasti per imprimere potenza, sull'utilizzo dello stick analogico per l'angolazione e sul perfetto posizionamento del tennista in rapporto alla pallina. Altro elemento basilare è il fattore inerzia, sfruttato da *Virtua Tennis* per approfondire il gioco strategico. L'importanza del movimento del giocatore raggiunge nuove vette: restare al centro del campo, diversamente dal passato, non sempre assicura un'agile ricezione. Anticipare il movimento espone il giocatore al passante avversario, ma può anche rivelarsi fondamentale per raggiungere prima il punto di battuta e caricare una risposta devastante. La partita si svolge sul filo del compromesso: il giocatore coraggioso cerca di prevedere le intenzioni dell'avversario, quello giudizioso di guadagnare la posizione più appropriata per rispondere. *Virtua Tennis* evolve in questo modo il gioco d'attacco e di difesa, prima caratterizzato da due soli approcci standard: gioco da fondo campo e discesa a rete.

"*Virtua Tennis* ha dimostrato che il tennis in 3D può essere al tempo stesso bello da vedere e interessante da giocare" spiega Francois Giuntini. "In termini di realismo è stato certamente un grande passo avanti. Quello che gli mancava era la possibilità di sorprendere l'avversario usando topspin incrociati o palle lunghe. Era abbastanza geometrico, o comunque basato sulla giusta mira, e i giocatori erano limitati nelle scelte tattiche se volevano un gioco efficiente"

Dopo *Virtua Tennis*, titolo che ha aperto la nuova generazione, l'industria non è rimasta a guardare, saccheggiando le brillanti intuizioni di Hitmaker. *Slam Tennis* (2002) di Atari ha ricalcato senza pudore l'impronta lasciata da Sega, aggiungendo elementi come colpi speciali o ambientazioni metropolitane. Ma il primo gioco ad



RealSports Tennis **(foto a sinistra) seguì di un paio di anni la conversione su Atari 2600 di *Tennis* (foto a destra), storico arcade di Activision. La somiglianza tra i due titoli è notevole, e di fatto il gioco Atari poco ha aggiunto rispetto al predecessore**

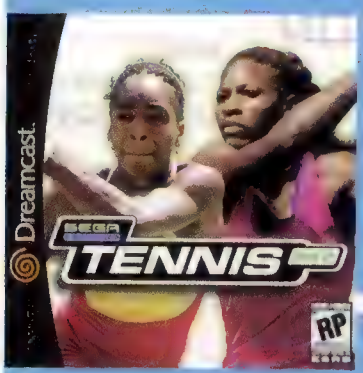
allinearsi al livello qualitativo di *Virtua Tennis* è stato *Smash Court Pro Tournament* (2002). Il titolo Namco poggia sullo stesso credo di Virtua Tennis, offrendo animazioni molto curate, ampia varietà di colpi ed un similare utilizzo della componente inerziale. Caratteristiche che lo rendono tuttora una delle migliori simulazioni tennistiche sul mercato.

***Virtua Tennis* deve la sua fortuna anche ai mini-giochi. La loro presenza all'interno della modalità World Tour è finalizzata all'incremento delle caratteristiche del proprio tennista, ma la cura riposta nella loro creazione li rende di fatto un gioco nel gioco**

Arcade o simulazione? Nintendo!

Nella storia dei videogiochi di tennis, Nintendo ha sempre giocato un ruolo di terza via, pubblicando titoli caratterizzati da un elemento comune: la semplicità di approccio. I primi successi appaiono su GameBoy. Nel 1989, *Tennis* propone atleti tondeggianti e un'esperienza di gioco incentrata sull'immediatezza. Mario è presente, ma solo come guest star in veste di arbitro. I tempi, evidentemente, non sono ancora maturi perché faccia il suo ingresso in campo. A controbilanciare le atmosfere fantasiose di *Tennis* viene sviluppato ancora su GameBoy, nel 1993, *Top Rank Tennis*. L'ago della bilancia si sposta ora verso la simulazione. Gli atleti godono di una rappresentazione più proporzionata e verosimigliante, mentre il sistema di controllo arriva ad abbracciare tutti e quattro i pulsanti del portatile, compresi Select e Start. Al giocatore il compito di scalare la classifica mondiale, superando gli avversari che lo separano dalla vetta.

Nel 2000 si compie l'evento atteso da molti: Mario si allaccia le scarpette, impugna la racchetta e scende in campo. Lo sviluppo di *Mario Tennis* è opera del team Camelot, già apprezzato dagli appassionati sportivi per l'ottimo lavoro svolto con Mario Golf. Il giocatore ha la possibilità di vestire i panni di gran parte dei personaggi Nintendo, a partire dall'idraulico per arrivare a Bowser, Donkey Kong e Wario. I colpi speciali e le trovate esilaranti rendono una partita a *Mario Tennis* un'esperienza completamente differente rispetto a quanto offerto fino a quel momento dalla maggioranza delle produzioni tennistiche. Ma il lavoro di Camelot non è da sottovalutare: nonostante i personaggi tondeggianti e l'uso di due soli pulsanti, il gameplay richiede impegno e approfondimento. La presenza di mini-giochi che esulano dal tennis classico e di ambientazioni ispirate ai mondi di Mario completano il quadro di una produzione che non ha eguali nell'ambito sportivo. Almeno sino all'uscita del seguito su GameCube e GameBoy Advance.



Il seguito del tennis Sega ha cambiato il proprio nome in *Tennis 2K2* nella sua versione americana. Rispetto al prequel c'è stata l'introduzione delle tenniste e un ampliamento della sezione World Tour

Il punto di vista alternativo offerto da Nintendo pone di fronte ad un inevitabile quesito: l'importanza del realismo nel tennis simulato. "Ritengo che un eccessivo realismo non si possa mai considerare come una buona cosa", spiega Thomas Puha. "Vorrei però che i giochi di tennis fossero meno meccanici e che trasmettessero un maggior senso di libertà e di imprevedibilità. Non so, un feeling più vicino ad un Andre Agassi 'vecchia scuola' piuttosto che ad un Boris Becker sul viale del tramonto". L'introduzione di elementi realistici, d'altra parte, permette molto spesso di approfondire l'esperienza di gioco. Anche aumentando la tensione alla quale viene sottoposto il giocatore. Sottolinea Francois Giuntini: "Sapere di poter fallire un colpo, ma riuscire ugualmente ad eseguirlo, moltiplica automaticamente la quantità di adrenalina". Al coro di chi chiede maggiore realismo, ma in questo caso per motivi differenti, si aggiunge anche la voce di Andrea Cuneo: "Il videogioco di uno sport come il tennis, che conta più praticanti che spettatori, richiede un elevato grado di simulazione affinché abbia successo". Un problema destinato a diventare sempre più pressante con l'evolversi della tecnologia. Più gli atleti virtuali si avvicineranno alle loro controparti reali, tanto più i limiti simulativi del gameplay risulteranno evidenti.

"L'online amplierà la portata dei giochi di tennis, ma non riuscirà a rivoluzionarli"

Il buio oltre la rete

Le simulazioni tennistiche hanno rivestito un ruolo importante nella storia del videogioco, come dimostrano i casi di *Pong, Final Match Tennis* o *Virtua Tennis*. Ma viene da chiedersi quale futuro attenda il genere. Il grande successo dei titoli sportivi potrebbe fornire garanzie in questo senso, ma dati alla mano la situazione non è così confortante. Sul totale delle simulazioni sportive pubblicate sino ad ora per PlayStation2, solo il 6% circa è rappresentato da giochi di tennis. Una percentuale che scende al 3.4% circa nella line-up Xbox e appena al 2% in quella GameCube. In controtendenza il GameBoy

Advance, con un sorprendente 11%. Forse il tennis digitale si presta maggiormente alle tempistiche del gioco portatile?

Il tennis, inoltre, non può vantare la copertura televisiva di sport come la Formula Uno o il calcio, fattore che non invoglia gli sviluppatori a investire in tale direzione. Basti pensare al caso di EA Sports, publisher leader nelle simulazioni sportive. Il colosso californiano vanta una line-up impressionante in quanto a varietà di sport simulati, eppure non ha mai prodotto una simulazione di tennis. "La ragione per cui non abbiamo mai prodotto un gioco di tennis è che il tipo di pubblico che segue il tennis non corrisponde ai nostri obiettivi commerciali e alla penetrazione hardware nel mercato" spiega a **Videogiochi** una fonte interna ad EA Sports. "Naturalmente siamo sempre pronti ad espandere il nostro catalogo nel caso in cui le condizioni dovessero mutare". Altrettanto illuminante in questo senso è il punto di vista di Andrea Cuneo: "I tennisti non sono pochi ma, per età o estrazione sociale, non sono vicini al mondo dei videogiochi, cosa che invece può essere detta degli appassionati di calcio o Formula Uno. Per i tennisti il luogo di fruizione del loro sport non è la televisione, bensì il circolo, dove non è facile vedere delle console".

Il quadro non è dei migliori, ma questo non significa un futuro infausto per il tennis digitale. La più grande opportunità di riscatto arriva dal mondo dell'online, ambito in cui le simulazioni tennistiche sembrano poter trovare nuova linfa. È il caso di *Top Spin*, primo tennis in grado di offrire il gioco in rete su larga scala. "La componente online di *Top Spin* è ottima", afferma Thomas Puha. "E' uno di quei giochi dove sei veramente spinto ad affinare le tue capacità in singolo per poi andare a confrontarti con altri giocatore in rete". Ma è su queste fondamenta che si basa il futuro del genere? "L'online apre certamente una nuova dimensione in ogni tipo di gioco, incluso il tennis" afferma Francois Giuntini. "Uno degli elementi chiave del divertimento nei giochi sportivi è la possibilità di confrontarsi con avversari con abilità o tattiche differenti. Ma anche se l'online è diventato obbligatorio per i giochi sportivi su console, non riteniamo che possa essere più appagante di una sfida nella stessa stanza con gli amici". Oltre l'aspetto sociale, il gioco in rete offre un differente approccio anche per quello che riguarda le dinamiche ludiche. "Il gioco online – spiega ancora Giuntini – non garantisce il livello di immersività che molti giocatori cercano, con la possibilità, ad esempio, di giocare scenari o missioni e avere la sensazione di 'essere tu l'eroe'. Credo che l'online amplierà la portata dei giochi di tennis, ma non riuscirà a rivoluzionarli". Il futuro del genere, da questo punto di vista, potrebbe quindi dipendere da altri tipi di innovazione. La palla, ad ogni modo, è stata servita. Ora non resta da attendere che titoli come *Virtua Tennis* e *Smash Court* rispondano alla battuta di Microsoft.

Un mini-gioco dedicato allo sport trattato in queste pagine non poteva certo mancare nell'esilarante *Made in Wario*, vero e proprio 'bignami' di concept ludici

Out of Bounds

Per quanto il tennis sia uno sport con più di sette secoli alle spalle, non può certo dirsi inadatto a nuove interpretazioni. A maggior ragione se entrano in gioco la tecnologia e la più folle genialità. Blinkenlights, ovvero il *Pong* più grande del mondo, ne è un chiaro esempio. Il gruppo di hacker tedeschi Chaos Computer Club ha creato un enorme schermo a 144 pixel, ricavandolo dalla facciata di un complesso di uffici a otto piani posizionato in Alexanderplatz, a Berlino. Il principio è semplice: si colorano le finestre di bianco, si posizionano potenti lampade alle loro spalle e si gestisce il tutto via computer. A questo punto è sufficiente collegarsi al network con il proprio telefonino e utilizzarlo come controller. In alternativa Blinkenlights può essere 'affittato' per far arrivare messaggi romantici alla propria fidanzata. O per fare gli auguri alla nonna miope.

Un altro esempio di tecnologia applicata al tennis è offerto da Hawk-Eye, azienda impegnata nel settore della realtà virtuale. Grazie ad un visore e a sensori applicati ad una racchetta, il sistema Hawk-Eye VR mette la realtà virtuale al servizio del tennis simulato. Il giocatore si trova immerso nel campo centrale di Wimbledon, impegnato in una sfida con il fuoriclasse britannico Tim Henman. La stessa tecnologia viene utilizzata anche in campi extraludici: il network BBC Sports, per esempio, l'ha utilizzata per ricreare replay in computer grafica analizzabili a 360°. Grazie ad un sistema composto da telecamere e computer, infatti, il software è capace di ricreare in 3D quanto avviene sul campo da tennis. Uno strumento prezioso per capire se una palla sia effettivamente finita fuori campo, ma anche per analizzare le strategie e le tecniche dei campioni.

Un approccio simile, sebbene distante anni luce in quanto a livello di sofisticazione, era già stato tentato da *Mario's Tennis* di Nintendo, unico titolo tennistico per Virtual Boy. Si trattava della versione 'rosso-nera' del celebre *Tennis* per GameBoy, con in più l'aggiunta dello pseudo 3D fornito dal visore della console portatile Nintendo. In realtà, *Mario's Tennis* non ha lasciato tracce indelebili nella memoria dei giocatori. A parte un fastidiosissimo mal di testa.

Netto de Tennis è stato con ogni probabilità il primo tennis online su console. Il gioco venne pubblicato da Capcom per Dreamcast nel solo Giappone. I suoi meriti si fermano però all'opzione per il gioco in rete: tanto graficamente quanto ludicamente il titolo Capcom non offriva nulla di più rispetto dei titoli tennistici della precedente generazione.

ファミ通キューブ+アドバンス
任天堂新作!!
ファミ通PS2!
ファミ通
実況パワフルプロ野球10
ファミ通Xbox
ファミ通キューブ+アドバンス
どうぶつの森e+
大特集!!!
MOTHER1+2
編集部注目ソフト大紹介!!
ファミ通キューブ+アドバンス
カービィのエアライド
Kirby's Airride
ファミ通PS2!
ファミ通
実況パワフルプロ野球10
ファミ通Xbox
ファミ通
ドラゴンクエストVIII 新情報に驚け!
実況パワフルプロ野球10

Famitsu Forever

Famitsu è la rivista di videogiochi più venduta al mondo. Armata di penna e taccuino, **Videogiochi** prova a carpire qualche segreto ai propri colleghi in terra nipponica...

Fa-mi-tsu. Tre semplici sillabe in grado di mandare dei brividi lungo la spina dorsale di qualsiasi otaku 'ammalato' di videogiochi import. I videogiocatori giapponofili considerano la rivista settimanale come sinonimo di verità, bellezza e tutto quello che rappresenta Akihabara, e anche chi non ne ha mai visto una copia dal vivo è in grado di riconoscere nome e formato grazie alle scansioni delle anteprime esclusive del periodico e ai thread "I voti di Famitsu" che compaiono regolarmente sui forum di tutto il mondo. Ma la scalata di Famitsu Weekly al titolo di rivista di videogiochi più importante del mondo è stata lunga e faticosa.

Tutto ha inizio nel febbraio del 1985 con Famicom Tsushin, una piccola sezione dedicata ai titoli per Nintendo Famicom all'interno della storica rivista d'informatica LOGIN. Nel giugno 1986 la casa editrice di LOGIN capisce che la sezione ha una tale popolarità da meritare una propria rivista ed è così che approda in edicola il quindicinale Famicom Tsushin.

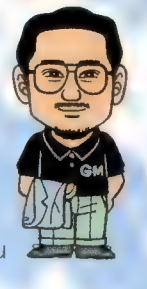
Avido lettore di Famitsu da anni, il corrispondente giapponese di Edge e Consoles+ (ma anche Super Console R.I.P.) **Cristophe Kagotani** ricorda ancora il suo primo incontro con la mitica testata: "All'epoca vivevo in Francia e i miei amici in Giappone continuavano a parlarmi esaltati di giochi che non avevo mai sentito. Era davvero frustrante. Ma un giorno uno dei miei zii giapponesi mi spedì una rivista, anzi la rivista. Sebbene non sapesse nulla di videogiochi o di informatica, quando era entrato in libreria e aveva chiesto una rivista di videogiochi gli avevano detto che ce n'era una sola da prendere in considerazione: Famicom Tsushin.

"La rivista era letteralmente zeppa di informazioni, trasmetteva energia: ancora ricordo l'entusiasmo nel leggerla. Le pagine erano piene di immagini di giochi incredibili, di pubblicità e foto microscopiche di vario hardware. Passai parecchio tempo a compilare e modificare una 'lista della spesa' per il mio viaggio successivo in Giappone e al ritorno la mia valigia era stracolma di giochi e, ovviamente, altre riviste. Ma Famicom Tsushin rimaneva la migliore. Ho custodito gelosamente le copie che avevo per un sacco di tempo: erano il mio unico legame con il regno giapponese dei videogiochi. Le ho lette e rilette talmente tante volte...".

Le pressanti richieste da parte di lettori fanatici come Kagotani spinsero la casa editrice a trasformare Famicom Tsushin in un settimanale nel luglio 1991, e nel 1996 il periodico venne ribattezzato Weekly Famitsu. Nell'aprile 2000 Enterbrain divenne una società indipendente: la compagnia impiega ora oltre 500 dipendenti e, fra i numerosi periodici che pubblica, edita le quattro riviste trattate in quest'articolo, compreso il settimanale di punta Weekly Famitsu che annovera un parco lettori di oltre 800.000 giocatori.

Il quartier generale di Famitsu a Sangenjaya, nella zona sud-occidentale di Tokyo

Hirokazu Hamamura



Videogiochi incontra il presidente di Enterbrain nonché capo del comitato di redazione di Famitsu

Partiamo dalle origini...
Enterbrain era inizialmente parte di un gruppo più grande chiamato ASCII. Tutto ebbe inizio con Monthly ASCII, una rivista creata da Kazuhiko Nishi. Nishi-san dava ai suoi impiegati parecchia libertà creativa ed era convinto che, in ambito informatico, nulla fosse impossibile. Così gli proponemmo di realizzare una divisione dedita ai videogiochi: lui non aveva interesse nella parte ludica, ma ci concesse di occuparcene. Dal canto nostro avevamo una visione dell'intrattenimento digitale che volevamo esplorare a fondo.

È stato difficile all'inizio?
Sì, difficile. A quei tempi c'erano tre o quattro riviste: Family Computer, Famicom Hisshobon e Marukatsu Famicom. La più venduta era Family Computer, che piazzava più di un milione di copie a settimana. Cominciammo come rubrica all'interno della rivista mensile LOGIN, pertanto quando decidemmo di fare di Famicom Tsushin una rivista a sé stante eravamo piuttosto in ritardo sul mercato. Ci sono voluti un sacco di tempo ed energia per far aumentare il nostro venduto.

Qual è stata la ragione del successo di Famitsu?
Credo che per metà sia imputabile al nostro duro lavoro e alle nostre decisioni, e per l'altra metà al fallimento dei nostri concorrenti. A quell'epoca il mercato era composto al 90% da possessori di Famicom e molti di loro comprarono una seconda console come il PC Engine o il Mega Drive. I nostri concorrenti iniziarono a pubblicare riviste monoformato diverse come PC Engine Fan, PC Engine o Famicom, mentre noi credevamo che i videogiocatori avrebbero preferito trovare tutte le notizie all'interno di un'unica rivista. Sapevamo che trattare altre piattaforme all'interno di una rivista chiamata Famicom Tsushin sarebbe stato piuttosto bizzarro, ma quando abbiamo ripensato alle origini della testata, quando era ancora una rubrica di giochi per console all'interno di LOGIN, ci è sembrato potesse aver senso. Inoltre il termine 'Famicom' aveva per noi un significato più ampio, era una parola che serviva ad indicare tutte le console sul mercato, quindi siamo diventati multipiattaforma. I nostri concorrenti divisero le proprie vendite su molte riviste diverse, mentre Famicom Tsushin tenne tutti i suoi lettori in un'unica testata.

Hamamura-san sostiene che il successo di Famitsu sia da cercarsi in duro lavoro, decisioni azzeccate e nel fallimento della concorrenza

> "Ci sono siti che prendono le pagine della nostra rivista e le scannerizzano senza chiederci l'autorizzazione. Non controllano nemmeno se le nostre notizie sono vere o meno"

Con l'evolversi del mercato e il passaggio dall'era Nintendo a quella PlayStation, non avete avuto la tentazione di cambiar nome alla rivista?
Sì, ci abbiamo pensato diverse volte. Famicom Tsushin era già multipiattaforma da un pezzo, ma con l'arrivo di PlayStation ci siamo resi conto che la gente non chiamava più la nostra rivista Famicom Tsushin, ma Famitsu. Quindi abbiamo abbreviato il nome arrivando alla sua forma attuale.

Adesso che è a capo di un gruppo, è ancora in qualche maniera coinvolto nello sviluppo del settimanale?
Cerco di rimanere in contatto coi lettori: ho ancora una rubrica nelle ultime pagine della rivista e faccio qualche recensione incrociata ogni tanto. Ma lascio la maggior parte del lavoro al caporedattore e questo mi dà parecchia libertà in più. I videogiochi sono questa cultura incredibile che ho scoperto a un certo punto della mia vita: ho ancora molto da imparare da loro e, mentre mando avanti Enterbrain, cerco di rimanere coinvolto il più possibile.

Famitsu è una rivista di videogiochi, quindi, in teoria, il suo pubblico è limitato. Eppure se guardiamo ai dati sulla tiratura Famitsu sembra più una rivista per il mercato di massa. Ritiene che i videogiochi siano ben accetti nella società giapponese?
Sicuramente. Credo che i giapponesi abbiano un approccio tutto loro verso i nuovi mezzi d'informazione. Gli Stati Uniti sono così grandi che le cose si diffondono lentamente: in Giappone la gente si interessa a una cosa abbastanza velocemente, ne fa un fenomeno e a volte se ne dimentica più velocemente di quanto ci abbia messo a scoprirla. È vero che le vendite di Famitsu possono indicare che sia una rivista per il mercato di massa, ma la cultura qui è talmente differente da quella occidentale che è difficile fare un paragone valido.

Questa differenza nelle culture riguarda anche gli sviluppatori? Ci sono molte differenze fra il mercato dei videogiochi giapponese e quello occidentale?
È sempre più evidente che gli sviluppatori di tutto il mondo si stiano concentrando sul mercato americano. Una volta era il Giappone al centro delle loro attenzioni, ma adesso gli USA rappresentano più di metà dell'intero mercato videoludico mondiale perciò credo che le software house siano molto preoccupate di non aver successo negli USA. Ma i creatori di giochi vogliono ancora aver successo in Giappone. Pertanto si crea una miscela [di stili], ed è evidente nelle produzioni attuali. I giochi escono in Giappone e poi vanno all'estero: i titoli che hanno successo in Giappone finiscono per essere venduti anche negli altri mercati.

Ma vale anche il contrario? Alcuni affermano che il 'fenomeno *GTAIII*' indichi che gli sviluppatori d'oltreoceano stiano superando quelli giapponesi. Pensa anche lei che sia così?
Credo che le nuove idee tendano ad arrivare da Occidente. Gli sviluppatori americani ebbero inizialmente l'idea degli RPG e delle simulazioni, e gli sviluppatori giapponesi adattarono queste idee per farle funzionare sulle console da casa: in pratica resero le idee vincenti ma per quanto riguarda il concept, credo che gli sviluppatori americani siano superiori. In Giappone c'è la tendenza a fare le stesse cose che fanno tutti gli altri e alla fine diventa un circolo vizioso, mentre oltreoceano mi sembra ci sia più attenzione a rendere il proprio gioco diverso da quello degli altri. Guardate *Dragon Quest* o *Final Fantasy*, il risultato del duro lavoro di sviluppatori ispirati da idee altrui: ritengo che ci siano molti sviluppatori giapponesi in grado di produrre giochi brillanti basandosi su idee altrui. C'è anche da dire che per parecchio tempo gli sviluppatori occidentali non hanno considerato le console come vere piattaforme da gioco e si sono concentrati sui computer, lasciando le console ai bambini. In Giappone le console sono sempre state al centro delle attenzioni della comunità videoludica ed è per questo che ci sono più sviluppatori nipponici su console e che la maggior parte dei blockbuster sono stati tradizionalmente sviluppati in Giappone. L'idea alla base di *GTAIII* consiste nell'elevato livello di libertà concessa al giocatore. È un'idea molto popolare in Occidente: non sappiamo ancora come verrà accettata in Giappone, ma adesso che sempre più sviluppatori d'oltreoceano si stanno indirizzando verso le console, stiamo arrivando a un punto in cui la concorrenza fra Giappone e Occidente si sta facendo molto interessante. L'epoca in cui il Giappone produceva le console e i giochi per venderle è finita e sta per cominciare un periodo di collaborazioni più ampie, dove i giochi non hanno nazionalità e gli sviluppatori di tutto il mondo lavorano insieme. È davvero esaltante per me.

Come riuscite a mantenere la leadership delle vendite di Famitsu in Giappone?
Non è semplice, ma c'è una regola che non infrangeremo mai: Famitsu è una rivista di giochi multiformato. PlayStation, GameCube, Dreamcast, Game Boy Advance e compagnia bella. Ritengo che i giochi stiano per invadere ogni aspetto della nostra vita, che saranno presenti nei nostri cellulari e nei nostri sistemi di navigazione per automobili. E Famitsu se ne occuperà, come si occupa già di un gran numero di argomenti: Famitsu considera il videogioco uno stile di vita, non si dedica ad un singolo formato. E se uno cerca quest'ultima qualità può rivolgersi alle altre testate del nostro gruppo come Famitsu PS2 o Famitsu Xbox. Credo che la nostra leadership non si indebolirà tanto presto.

Come definirebbe il vostro rapporto con gli sviluppatori? Siete voi che seguite loro o viceversa?
Credo ci siano due generi di giochi: il primo è spinto dalla rivista, il secondo spinge la rivista. *Dragon Quest* non è nato come franchise che vendeva milioni di copie e lo stesso vale per *Final Fantasy*. Devi far capire ai tuoi lettori che si trovano di fronte a qualcosa di interessante. Gli sviluppatori migliorano poi questi titoli fino ad arrivare al punto che vendono grandi quantità e questo aiuta anche le vendite della rivista. 'Cooperazione' è il termine che definisce la relazione fra stampa e sviluppatori in Giappone. Le recensioni multi-redattore funzionano invece indipendentemente da questa cooperazione: nell'intera storia di Famitsu non abbiamo modificato praticamente mai una recensione a causa di uno sviluppatore. Se il recensore non è d'accordo con le obiezioni dello sviluppatore non è tenuto a modificare la recensione e noi la pubblichiamo così com'è.

Cosa pensa della stampa specializzata occidentale? I siti di news sono molto popolari oltreoceano: crede che possano soppiantare le tradizionali riviste cartacee?
La stampa occidentale ha molta... libertà. Non credo ci sia molta cooperazione, o il desiderio di averne, con gli sviluppatori di giochi. Inoltre ci sono più scontri fra riviste e publisher nel mercato occidentale. Anche noi abbiamo i nostri problemi, ma prevale il concetto di promuovere un gioco insieme. Rimango spesso sorpreso di quanto velocemente si diffondano le notizie oltreoceano, probabilmente perché non c'è una relazione stretta coi publisher nel processo di diffusione delle notizie. Ovviamente questo ha i suoi vantaggi, ma anche conseguenze negative.

Per quanto riguarda il web, molti sostengano che sia il nemico delle riviste, ma io non la vedo così. Come ho detto prima, se i giochi si spostano sui cellulari, noi dobbiamo occuparcene. L'industria dei videogiochi sta cambiando, ma ancor più gli stili di vita degli utenti: abbiamo seguito questi cambiamenti per anni e potete facilmente notarlo dalle pagine di Famitsu. Ma la Rete è più rapida nell'ottenere le ultime notizie e se lo standard diventerà quello... be', Internet diventerà il principale mezzo di accesso alle informazioni. In ogni caso, per quanto riguarda le pagine web d'oltreoceano credo ci sia troppa irresponsabilità: oltre a notizie non confermate, ci sono anche tonnellate di siti che prendono le pagine della nostra rivista e le scannerizzano senza chiederci l'autorizzazione. Credo sia davvero un peccato. Non controllano nemmeno se le nostre notizie sono vere o meno: scannerizzano e basta. Questo non si può chiamare giornalismo.

Ha qualche episodio particolare della sua carriera che vuole condividere con noi?
Be', quando PlayStation era ancora in fase di sviluppo, incontrai Kutaragi. A quell'epoca il Super Famicom regnava incontrastato e Kutaragi-san mi portò questa nuova macchina: credo che fosse la primissima volta che veniva mostrata la console. Tenete presente che il Super Famicom era incredibilmente conosciuto e che Sony aveva pochissima esperienza nello sviluppo di giochi: Sony Music stava facendo qualche titolo, ma non vendevano un granché. Ora, anche se la tua console ha una bella scritta 'Sony', senza giochi le tue probabilità di successo sono quanto mai scarse. E con Nintendo che teneva così strettamente la leadership e che stava preparando una nuova console, come Sega, Sony sembrava schiacciata nel mezzo e... Insomma, pensavo fosse impossibile [che PlayStation potesse avere successo]. Naturalmente l'hardware era impressionante, con questo incredibile T-Rex che camminava sullo schermo, ma ancora non ero convinto. Poi Kutaragi-san venne a trovarmi e mi disse, sicuro di sé, che questa console avrebbe dominato l'industria dei videogiochi! Gli chiesi come facesse ad essere così sicuro e la sua risposta fu semplicemente "Ma dai, siamo Sony!". Rimasi impressionato dalla sua sicurezza, ma la sorpresa maggiore per me fu constatare che andò esattamente nel modo che mi aveva predetto.

Nella sua lunga carriera all'interno dell'industria, c'è stato un episodio o un evento particolare che l'ha fatta rimanere senza parole?
Non esattamente: c'è sempre qualcosa che mi lascia stupito. Quando pensavo che Nintendo avrebbe dominato l'industria dei videogiochi in eterno, è arrivata Sony e ha cambiato ogni cosa: non avrei mai immaginato che Square potesse indirizzarsi verso Sony. Quando credevo che il Game Boy fosse pressoché morto, *Pokémon* l'ha rilanciato a livelli stellari. Ci sono sempre sorprese.

Come vede il futuro delle riviste di videogiochi in Giappone?
Sono ottimista in merito. L'intrattenimento digitale in futuro vedrà scomparire le barriere fra film, musica e sport: sui CD musicali, ad esempio, ci sono video con opzioni per cambiare inquadrature in tempo reale, così da poterle modificare per vedere situazioni o reazioni diverse. Guardando lo sport alla televisione c'è un software che permette di scaricare in tempo reale i dati di una partita in corso. Credo che tutto quello che si può gustare su un video sia fondamentalmente un gioco. Quindi c'è un sacco di spazio per una rivista di videogiochi (o per meglio dire, per le riviste di intrattenimento digitale) pronta a progredire e ad evolversi.

Se devo essere un po' critico, le riviste che rimarranno focalizzate sulla propria nicchia di lettori potrebbero avere i giorni contati. Penso che il nostro vero nemico sia proprio l'hardcore gamer. Se dedichi tutta la tua attenzione ad apportare piccoli cambiamenti nelle recensioni o alla sezione dei trucchi della tua rivista, sei rimasto nel passato. Se i videogiocatori si spostano sui cellulari, allora devi essere presente sui cellulari. Se ti limiti a pensare che Internet sia il tuo nemico, è finita: se gli utenti si rivolgono a Internet, devi cambiare la rivista in modo tale che segua le notizie che riguardano Internet.

Multi-interviste

Le recensioni multi-redattore di Famitsu sono ormai leggendarie. Impossibile non riprendere l'idea per intervistare quattro caporedattori di Famitsu sulle riviste, i videogiochi e la cultura giapponese...

	In Europa Famitsu è considerata una rivista per i veri hardcore gamer, il punto di riferimento per ottenere informazioni sui titoli giapponesi. Qual è il lettore tipo della vostra rivista? Come descrivereste il vostro parco lettori?	Di solito **Videogiochi** inizia a lavorare poco prima delle 9 e, specialmente nella settimana di chiusura, la giornata lavorativa non finisce prima della tarda notte o dell'arrivo dell'alba. Come funziona la giornata tipo all'interno della vostra redazione?	Weekly Famitsu è ormai un'istituzione e si avvantaggia probabilmente di questa posizione dominante. Al di là del fatto che Famitsu Xbox trae giovamento dall'essere l'unica rivista Xbox, il nome Famitsu rappresenta un vantaggio come potrebbe essere una licenza ufficiale in Europa?
Bakataal Kato (Katsuaki Kato) 	Katsuaki Kato è il caporedattore di Weekly Famitsu, la rivista di videogiochi più venduta in Giappone. "Abbiamo abbastanza redattori da formare otto squadre di calcio!", dichiara. "Ma dovete tener presente che la rivista esce settimanalmente". Questa scadenza folle costringe Kato-san a dormire in ufficio almeno una dozzina di notti ogni mese. Attualmente i suoi due giochi preferiti sono *Winning Eleven 7* e la simulazione di baseball *Powerful Proyakyu*.	Una metà è composta da studenti delle medie e del liceo e l'altra da persone di ogni tipo: universitari, impiegati e così via. Famitsu è fra le cinque riviste più lette dai liceali maschi giapponesi, anche se quando si avvicinano alla fine del liceo il numero tende ad abbassarsi. Ma la rivista raggiunge comunque un pubblico molto eterogeneo: in sintesi, le persone che videogiocano leggono Famitsu. Le lettrici sono circa il 10% del totale.	Di norma cominciamo alle 11. Be', sempre che riesca ad arrivare in ufficio per le 11, naturalmente. Passo un po' di tempo a controllare le e-mail e la mia agenda, perché di solito ho una serie di appuntamenti fino a notte fonda. A volte devo lasciare l'ufficio per alcuni servizi in esterno, ma passo la maggior parte del tempo a mandare avanti la rivista dalla mia scrivania. Scrivo anche qualcosa, perciò non posso dimenticare di buttar giù la mia rubrica...	Dato che siamo la più grossa rivista di videogiochi in Giappone, gli scoop arrivano naturalmente, senza fatica: gli sviluppatori vengono da noi per avere copertura per i propri giochi sulle nostre pagine. In un certo senso il nostro lavoro è facilitato, ma avere questi scoop non porta solo vantaggi perché significa anche prendersi certe responsabilità: siamo responsabili nel presentare il gioco ai lettori e, nel farlo, dobbiamo giustificare la fiducia riposta dallo sviluppatore nei nostri confronti.
Tada Chobin (Takuji Tada) 	Takuji Tada è il caporedattore di Famitsu PS2. "Possiamo fare due squadre di calcio con la nostra redazione", dice Takuji-san che, per l'invidia del suo collega, non deve passare nemmeno una notte a dormire in ufficio, visto che casa sua dista solo dieci minuti di bicicletta. Gioca un sacco a *Final Fantasy XI*. "È come una droga per me", dichiara. "Quando cominci, è difficile smettere". Il personaggio di Takuji su *FFXI* ha accumulato circa 150 giorni di gioco.	Avete presente *Kingdom Hearts*? Be', è molto apprezzato dalle videogiocatrici e abbiamo appena iniziato ad allegare alla rivista un manga basato su quel titolo. Con questa mossa la percentuale delle nostre lettrici è in ascesa: adesso è intorno al 20%, ma a volte sale anche al 25%! L'età dei nostri lettori è simile a quella dei lettori di Weekly Famitsu. C'è un picco fra gli studenti delle medie e del liceo e un altro fra gli impiegati e le loro mogli.	Anche noi cominciamo alle 11. La mia giornata è molto simile a quella degli altri: controllo prima le mie e-mail e gli appuntamenti portano via la maggior parte del tempo. E per il resto anch'io mando avanti la rivista dalla mia scrivania. A dire il vero, la prima cosa che faccio ogni mattina è accendere la mia PS2 e collegarmi a *FFXI*: non posso passare troppo tempo davanti al gioco, ma non riesco a lavorare senza avere il gioco acceso sulla TV che ho di fianco.	Weekly Famitsu è sicuramente un'istituzione e della sua reputazione beneficiano molte altre riviste della stessa casa editrice. Ma possiamo sempre distinguerci fornendo una maggiore copertura ai giochi PS2 rispetto a Weekly Famitsu, che ha un numero limitato di pagine. Anche se abbiamo la scritta "PS2" nel titolo, non siamo una rivista ufficiale. Ma a chi interessa? Ai lettori non interessano questo genere di cose: comprano semplicemente la loro rivista preferita.
Koji Aizawa (Koji Aizawa) 	Koji Aizawa è il caporedattore di Famitsu Xbox. "Abbiamo undici dipendenti, quindi possiamo fare una squadra di calcio giusta", dice. E aggiunge: "senza riserve, però". Aizawa-san confessa di provare vergogna nel dire il nome della 'simulazione' a cui sta giocando al momento. "Ma non è niente di pornografico!", puntualizza ridendo. La cosa che preferisce del suo lavoro è il forum della rivista, zeppo di fanatici dei videogiochi.	I lettori della mia rivista sono leggermente più vecchi di quelli delle altre testate: siamo fra i 20 e i 30 anni. Per una rivista di videogiochi è una media piuttosto alta, ma il motivo è che il mercato Xbox è dominato dai giocatori maschi adulti. Circa il 97% sono di sesso maschile e, ovviamente, il 99% dei lettori possiede un Xbox, con il rimanente 1% che sta pensando di comprarlo. Xbox non sta avendo molto successo in Giappone, quindi ci sono molti fanatici fra i miei lettori.	Anche se ogni redazione lavora indipendentemente dalle altre, anche noi iniziamo la giornata alle 11. Viaggio un sacco, quindi arrivo in ufficio dopo un primo appuntamento; passo circa metà delle mie serate insieme a sviluppatori di giochi. Oggi sono andato in Microsoft di mattina e poi sono tornato qui per un torneo di videogiochi che avevamo organizzato da tempo. Dopo quest'intervista andrò in Tecmo e poi ho un reportage da fare in un altro posto.	Non abbiamo riviste ufficiali (questo genere di cose non avrebbe senso in Giappone) e questo significa che la gente si affida alle riviste di cui riconosce il nome. Inoltre non ci sono dischi demo come in Occidente, anche se Enterbrain aveva provato qualcosa di simile nel periodo PlayStation, seppur in maniera non ufficiale: ogni rivista deve ottenere la demo o i video dallo sviluppatore e realizzare autonomamente il proprio disco. Funziona molto diversamente che oltreoceano.
Mizupin (Yuichi Mizuma) 	Yuichi Mizuma è il caporedattore di Famitsu Cube + Advance. "Abbiamo saputo di bambini che dormono con la nostra rivista sotto il cuscino", dichiara orgoglioso Mizuma-san. Fanatico di *Pokémon Pinball* e *Kirby's Air Ride*, Mizuma si compiace del fatto di dover dormire in ufficio solo tre notti al mese. Ma non sono tutte rose e fiori per la rivista Nintendo. "Noi non possiamo giocare a calcio", si lamenta Yuichi. "Al massimo a baseball, coi nostri nove redattori".	Dato che la mia rivista è dedicata a GameCube e Game Boy Advance, i lettori sono molto giovani. Gli studenti di elementari e medie rappresentano circa il 50% dei lettori, mentre quelli ai primi anni del liceo sono un 30% e i loro genitori formano un altro 10%. Dato che il parco lettori è così giovane, non c'è una grossa differenza fra utenti maschi o femmine. Sono semplicemente giocatori. Forse circa il 60% di loro è di sesso maschile.	Mi sento un po' in colpa, ma la mia giornata è molto più tranquilla! Ad essere sincero, non è che faccia questo granché! Non esco molto per lavoro. La nostra giornata comincia alle 11 come quella degli altri, ma di solito arrivo in ufficio verso le 13. Gioco con qualche titolo e passo il mio tempo a pensare a quali articoli e quali regali mettere nel numero successivo della mia rivista. In seguito organizzo incontri per vedere come ottenere questi regali.	Non risentiamo molto [della mancanza dell'ufficialità]. Abbiamo scoperto da uno studio che i possessori di GC erano in larga parte studenti delle elementari e, fino al nostro arrivo, le riviste di videogiochi non vendevano bene in quella fascia. Quindi abbiamo progettato la nostra rivista per quel pubblico, aggiungendo regali ispirati alle più conosciute serie di manga. Abbiamo tre concorrenti, ma chi compra la nostra rivista non ne legge altre, nemmeno Weekly Famitsu.

In Europa le riviste di videogiochi sono altamente specialistiche e puntano a un pubblico di nicchia. Dando un'occhiata ai dati sulle tirature in Giappone, le riviste sembrano materiale da massmarket. Ritenete che i videogiochi siano accettati meglio dalla società giapponese?

In Giappone a tutti piace fare le stesse cose degli altri, quindi la popolarità iniziale ha reso i videogiochi ancora più popolari, creando così un fenomeno di massa. Le persone che giocavano col Famicom sono oggi adulte e la maggior parte gioca ancora. Ciò nonostante c'è ancora parecchia strada da fare prima che i giochi vengano accettati culturalmente o socialmente. I mass media non hanno una conoscenza approfondita del videogioco e ne esaltano solo gli aspetti negativi.

Vorrei ribadire un punto sollevato da Kato-san. Chi giocava col Famicom anni fa, adesso è adulto: molti hanno bambini che vanno alle elementari. Il fatto che giochino con le console a casa non è per nulla sorprendente: sta diventando sempre più la norma e credo che fra dieci anni sarà assolutamente normale per un'intera famiglia giocare coi videogiochi.

La popolazione giapponese è circa il doppio di quella italiana, con circa 130 milioni di persone. Weekly Famitsu vende ogni settimana 800.000 copie: è possibile trovare la rivista in molti posti, venduta vicino a manga ad altissima tiratura o insieme ai libri. Dovendo fare un paragone, i videogiochi in Giappone avrebbero lo stesso posto che hanno la musica o lo sport nella società italiana. E, come nella musica e nello sport, esiste una percentuale di fanatici anche nei videogiochi.

Dato che la mia rivista si rivolge ai lettori più giovani, è ancor più specialistica. Scriviamo un sacco sul GBA, che è una piattaforma 'giovane', così come sul GC, che si rivolge principalmente agli studenti delle elementari. Non esiste il problema di essere accettati dai propri coetanei perché sono tutti bambini, ma ovviamente non avrebbe senso proporre giochi per ragazzi a un simile pubblico. Dobbiamo anche adattare il tenore delle recensioni per venire incontro alle sue esigenze.

Il sistema di valutazione di Videogiochi è tale che non passa mese senza che qualche publisher o distributore si lamenti dei voti inferiori al sette. Succede anche a Famitsu? Potete scrivere quello che volete liberamente? Dovete mai modificare i testi in seguito a forti pressione esterne?

Si, le pressioni ci sono e ci chiedono di enfatizzare questo o quell'aspetto del gioco, ma non cambiamo nulla in una recensione. Possono minacciarci di levare le pagine pubblicitarie dalla rivista, ma non m'interessa. Volete levare la pubblicità? Fate pure! Recensori e redattori lavorano separatamente dal reparto commerciale, quindi non sanno mai cosa stia succedendo negli uffici della pubblicità.

Accettando di scendere a compromessi con le recensioni, la rivista perderebbe la maggior parte della propria credibilità. Pubblichiamo errata corrige o simili se facciamo degli errori, ma per quanto riguarda la critica, non cambiamo nulla. È la nostra politica e dobbiamo salvaguardarla. Non abbiamo mai cambiato le recensioni nemmeno per i giochi della nostra società, Enterbrain! E non è che i nostri capi ne fossero contenti…

Mostriamo agli sviluppatori gli articoli prima di andare in stampa e loro controllano se ci sono errori. Cambiamo il testo se qualche dettaglio è sbagliato, ma per quanto riguarda la critica non cambiamo mai nulla. Se sembra che abbiamo una relazione molto stretta con gli sviluppatori è perché è vero, ma per le recensioni non esistono negoziazioni. Quella è la regola base del giornalismo. Gli mostriamo gli articoli prima della stampa solo per assicurarci che i nostri testi siano accurati.

Certo che abbiamo pressioni, ma per quanto riguarda le recensioni non abbiamo nessun ordine di seguire le raccomandazioni dei publisher: siamo completamente liberi di scrivere quello che vogliamo. Vorrei ricordare l'episodio a cui ha fatto riferimento Tada-san, quando abbiamo dato un brutto voto a un gioco Enterbrain: siamo stati chiamati per una riunione con l'amministratore delegato, ma la recensione non è mai stata modificata.

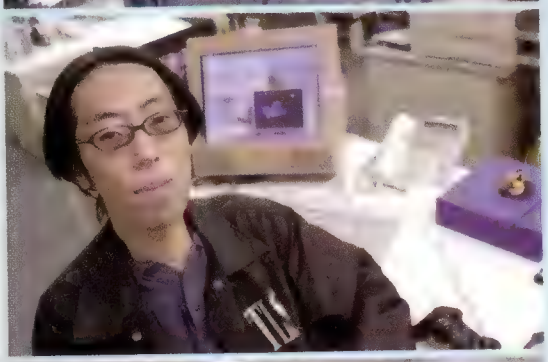
Mentre Famitsu ha una schiera di cultori fra gli appassionati di videogiochi di tutto il mondo, pochi sanno come i giapponesi giudichino le riviste occidentali. Cosa ne pensate delle riviste specializzate d'oltreoceano e in che modo credete siano diverse dalle vostre?

Una volta sono andato in Inghilterra indossando una maglietta con la scritta 'Famitsu': una marea di giornalisti mi ha chiesto la maglietta! Wow, conoscevano tutti Famitsu! Quando uno inizia a giocare coi videogiochi in Giappone, c'è una possibilità enorme che la primissima rivista che comprerà sarà Famitsu: credo che le riviste aiutino i neofiti ad appassionarsi sempre più a questo passatempo. Le riviste occidentali sembrano invece rivolte a un pubblico di hardcore gamer.

Sono rimasto molto sorpreso da Edge: ha molto stile ed è 'cool', è diversa dalle altre riviste occidentali. In Giappone qualcuno ha provato a realizzare una rivista simile, ma tutti i tentativi sono falliti. Sono felice di vedere che una simile rivista ha successo, anche se in Giappone una rivista così avrebbe poche speranze. Non mi sentirei imbarazzato a leggere Edge in treno, mentre non sarei a mio agio leggendo Famitsu. L'immagine della rivista è completamente differente.

Visto che parliamo di Edge, quello che trovo interessante di Edge è il fatto che abbia pubblicato informazioni preliminari su Xbox e GBA, dando un'idea di come potessero essere le console prima della presentazione. Noi non potremmo fare una cosa simile: Weekly Famitsu ha tonnellate di scoop, ma sono tutti forniti da sviluppatori e publisher. Sentiamo un sacco di gossip e notizie segrete, ma non possiamo scriverle: per questo sono invidioso e impressionato dal lavoro di Edge.

Noi non potremmo mai fare una rivista come Edge: con 'noi' intendo la nostra compagnia, ma specialmente la nostra redazione, con il nostro pubblico di utenti Nintendo. Ma anche se facciamo una rivista per bambini, agli antipodi rispetto a Edge, noi siamo tutti adulti e i nostri grafici comprano Edge tutti i mesi per trarne ispirazione.



VF
VF

L'INVASIONE DEI ROBOT

La passione trentennale dei giapponesi per i robot alti 15 metri è cosa risaputa. Da Astro Boy a Gundam, questo aspetto della cultura nipponica ha costituito una delle principali fonti d'ispirazione per gli sviluppatori di giochi. Videogiochi indaga

Da quando 'Tetsuwan Atom' è apparso per la prima volta sugli schermi televisivi giapponesi, all'inizio degli anni '60, il Paese del Sol Levante s'è innamorato dei robot, un amore che dura tuttora e che ha toccato da vicino il mondo dei videogiochi. L'interpretazione in chiave fantascientifica di 'Pinocchio', basata su un ragazzo-robot dal cuore atomico conosciuto in occidente come 'Astro Boy', ha dato vita a una serie di successori caratterizzati da un design robotico ben più grandioso e le cui storie hanno toccato livelli di complessità spesso paradossali.

'Astro Boy' è stata la scintilla che ha fatto nascere una passione culminata, in anni recenti, in una moltitudine di anime che, a loro volta, hanno dato via a un'ondata di merchandising senza precedenti. Anime come'Gundam', un fenomeno culturale che ha generato una serie pressoché infinita di seguiti, universi paralleli, giocattoli e, natu-ralmente, videogiochi a valanga.

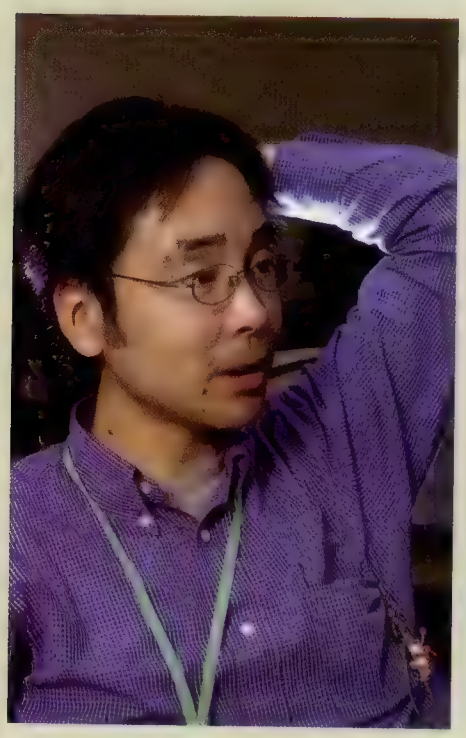
La penetrazione del genere super-robot nella cultura popolare giapponese non ha eguali in nessun'altra zona del mondo, il che rende il fenomeno ancora più interessante: forse c'è qualcosa di preciso nella psiche dei giapponesi che ha permesso al fenomeno di prendere piede.

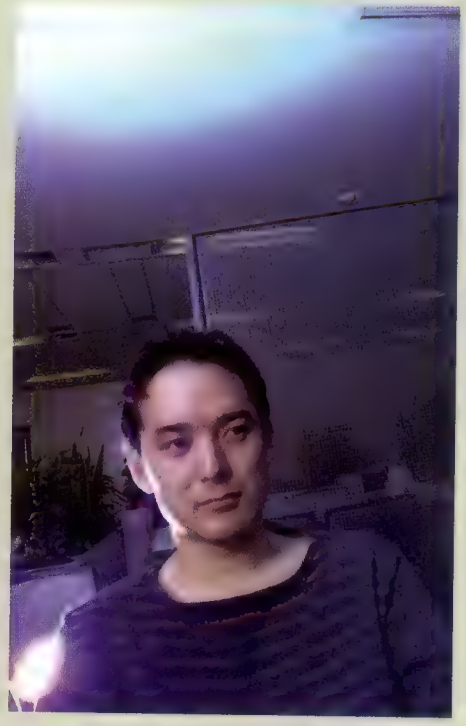
"È sempre curioso vedere con quanto entusiasmo sono accolti gli eroi robotici oltreoceano", afferma **Kenji Uchida**, direttore generale di Sunrise, lo studio d'animazione responsabile di diverse serie robotiche fra cui 'Gundam'. "Nessuno in Giappone considera questo genere così eccezionale, pertanto mi è difficile spiegare il motivo per cui la gente al di fuori del Giappone lo consideri un vero e proprio fenomeno. Detto ciò, credo che la sua popolarità sia riconducibile a diverse ragioni: la gente in Asia ha una visione molto diversa del mondo e ritiene che l'umanità non sia poi così speciale. La nostra filosofia è che il genere umano sia solo una componente di qualcosa di più grande, della natura nella sua interezza".

Ma forse c'era qualcosa nella prima generazione di eroi robotici che ha permesso loro di fare breccia in Giappone proprio nel momento giusto, a differenza di quanto accaduto oltreoceano.

"Ci sono state altre creazioni prima, ma 'Tetsuwan Atom' viene comunemente, e giustamente, considerato come il vero inizio dei supereroi robotici in Giappone", prosegue Uchida-san. "Ha creato una nuova tendenza: l'eroe protagonista era dotato di poteri incredibili, ma aveva un cuore all'interno del suo corpo artificiale".

"A metà degli anni '80 le serie animate incentrate sui robot erano oltre 40. Venendo agli anni più recenti, 'Shin Seiki Evangelion' (1995) e 'Gundam Seed' (2002) hanno dominato il campo dell'animazione robotica"





Koji Morimoto, capo producer in Bandai Visual, società dedita alla produzione di film e DVD d'animazione, è d'accordo sull'importanza di 'Testuwan Atom': "Credo sia la vera origine del genere robotico, prima grazie al manga e poi come serie animata" spiega. "Ritengo che all'epoca ci fosse la convinzione diffusa che la tecnologia avrebbe migliorato la nostra vita, dato che il Giappone era sempre più coinvolto nello sviluppo di nuove tecnologie. Lo sviscerameno contemporaneo di tematiche fantascientifiche all'interno di libri e manga ha ovviamente aperto la strada all'arrivo dei robot. E visto che più grande è meglio è, i robot dovevano essere enormi".

Nuova generazione

Secondo Morimoto-san, in realtà il primo supereroe robotico sarebbe stato 'Mazinger Z'. "Era qualcosa di completamente nuovo. Avevi questo studente del liceo chiamato Kabuto Koji, un uomo giovane e semplice, che pilotava questo robot gigante e combatteva questi nemici ancora più grandi per salvare il mondo dal pericolo costante che lo minacciava".

In un modo molto simile a quello con cui Marvel ha caratterizzato il genere dei supereroi negli USA, sottolineando le comuni problematiche e le debolezze dei suoi personaggi, 'Mazinger Z' aggiungeva una dimensione sorprendentemente umana al genere robotico. "Non c'era niente di simile a quell'epoca in Giappone: il pilota di questo robot gigante poteva essere il fratello maggiore di chiunque. E in un certo senso era come vedere un giocattolo sullo schermo. Era stato disegnato in modo tale che il coinvolgimento del merchandising venisse naturale: la trama e la componente visiva erano supportate dal merchandising ed è grazie al successo di 'Mazinger Z' che l'industria del giocattolo decise di cavalcare l'onda di questo nuovo trend".

E già. Merchandising. 'Mazinger Z' avrebbe spianato la strada che sarebbe stata percorsa da una moltitudine di serie successive di supereroi robotici, come 'Mobile Suit Gundam' (1979) e 'Super Dimensional Fortress Macross' (1982). A metà degli anni '80 le serie animate incentrate sui robot erano oltre 40, la maggior parte delle quali supportate da una linea di giocattoli. Venendo agli anni più recenti, 'Shin Seiki Evangelion' (1995) e 'Gundam Seed' (2002) hanno dominato il campo dell'animazione robotica.

Il successo iniziale dei super-robot potrebbe essere dipeso dal fascino suscitato sulla psiche nipponica, ma il fenomeno non sarebbe perdurato senza un adeguato supporto del merchandising, come nel caso dei modellini giocattolo in metallo 'Chogokin', prodotti da Bandai.

"'Evangelion' è un'eccezione", sottolinea Morimoto-San, "perché non è stato creato con lo scopo di vendere giocattoli.

1// Koji Morimoto
capo producer, Bandai Visual

2// Hirofumi Inagaki
producer, divisione media, Bandai Games

3// Takayuki Shindo
sub-leader, divisione videoglochi, Bandai Games

4// Kenji Uchida
direttore generale, Sunrise

Una selezione minuscola dei robot giocattolo realizzati da Bandai

Il secondo mercato per grandezza al di fuori del Giappone rimane quello americano, sebbene il genere robotico non goda di una diffusione particolarmente ampia. Uchida-san individua una differenza fondamentale nelle filosofie occidentali e orientali: "Credo esista una differenza nel modo in cui Giappone e Occidente considerano l'essere umano. Negli USA tutto fa riferimento al genere umano: supereroi come Batman e Spider-Man sono esseri umani.

"In Giappone esistono differenti tipi di eroe, da Gundam a Ultraman, fino ad arrivare a Godzilla, che non è nemmeno umano, ma un mostro. In Giappone qualsiasi cosa può essere un eroe, mentre in Occidente gli eroi sono principalmente umani. I giapponesi vanno ai templi per ottenere l'aiuto di forze i cui poteri sorpassano i nostri. Queste forze possono essere un grosso albero o un certo fiume: non chiedono un aiuto umano. Non c'è posto per Batman nella cultura giapponese".

Ciò nonostante in Occidente ci sono stati diversi supereroi robotici, in particolar modo grazie all'arrivo nel continente nordamericano di 'Robotech', nel 1984. L'adattamento di Carl Macek di tre diverse serie animate ('Macross', 'Southern Cross e 'Genesis Climber: Mospeada') aprì la strada alla successiva ondata di serie originali o localizzate, come 'Transformers' e 'Gobots', che costituivano anche in questo caso un veicolo promozionale per spingere la vendita di robot giocattolo.

Il miglior esempio di questo crossover culturale è probabilmente rappresentato dal Transformer chiamato Jetfire (o Skyfire nei cartoni animati) che non era altro che un VF-1S Super Valkyrie, l'astronave di 'Macross' che era già stata utilizzata in 'Robotech' e che aveva costituito una delle unità del wargame da tavolo 'BattleTech' (motivo per il quale i creatori del gioco, FASA, sono stati anche citati in giudizio).

Console nel segno di Gundam

Dal 4 dicembre scorso i fan giapponesi di videogiochi e di robot possono soddisfare in un colpo solo le proprie passioni, grazie al lancio di edizioni limitate di PS2 e GameCube dedicate ai più popolari fra i personaggi della serie di Gundam, ovvero Char Aznable. Il 'Nintendo GameCube Char's Customized Box' contiene console, pad e GBA Player di colore rosso, marchiati con il simbolo degli Zeon. Offerto al prezzo di 21.000 yen (circa 160 euro), il bundle 'a tema' include anche un action figure dello Zaku di Char ed una demo del gioco *Senshitachi no Kiseki*, la cui uscita è stata posticipata all'inizio del prossimo anno. Laddove il 'Nintendo GameCube Char's Customized Box' è ispirato al mobile suit pilotato da Char nella prima serie televisiva, l'analogo bundle per PS2 si rifà allo stile dei mecha da lui controllato nella seconda, 'Mobile Suit Zeta Gundam Hyaku-shiki Gold Pack' contiene in una console dorata con fianchi di logo 'Mobile Suit Hyakushiki', una copia del gioco *Mobile Suit Z Gundam: AEUG vs. Titans*, un curioso vertical stand a forma robotico e una memory card marchiata 'Z Gundam'. Il tutto al modico prezzo di 36.300 yen (circa 279 euro).

Il merchandising è arrivato successivamente. Di solito accade il contrario, come nel caso di 'Gundam Seed', che è stato realizzato per vendere giocattoli. Ma, sapete, lo stesso è accaduto con il primo 'Gundam': i giocattoli avevano la priorità. All'epoca era quella l'idea alla base del lancio di una serie animata".

La componente marketing è probabilmente la ragione per cui 'Gundam' ha dato origine a più spin-off di qualsiasi altra serie robotica. Infatti, 'Gundam' è il miglior esempio della simbiosi fra videogiochi e super-robot, anche perché rappresenta attualmente il titolo più importante in termini di popolarità all'interno del genere robotico.

Il primo 'Mobile Suit Gundam' ha debuttato sugli schermi televisivi giapponesi nel 1979, prendendo il proprio nome dal mobile suit RX-78 Gundam creato dal director Yoshiuki Tomino e da altri membri di Sunrise nascosti dietro a un unico pseudonimo (Hajime Yatate). La sua storia, ormai prossima ai 25 anni, rappresenta l'esempio più eloquente dell'amore dei giapponesi per questo genere.

Secondo **Takayuki Shindo**, responsabile dell'imminente MMORPG *Gundam Online*, 'Gundam' è paragonabile a 'Guerre Stellari'; il pubblico di adolescenti che lo seguiva all'epoca ora è cresciuto, ma conserva ancora un amore per la sene che ha trasmesso ai propri figli.

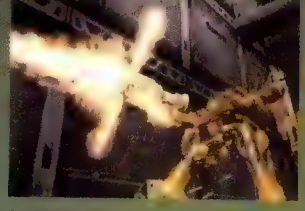
Sorprendentemente, i primi videogiochi basati su 'Gundam' non sono riusciti a fare breccia nei fan della serie: il tie-in di 'V-Gundam' per Super Famicom ha venduto pochissimo e lo stesso vale per il gioco di 'G-Gundam' che ha piazzato circa 100.000 copie. Ma il passaggio al 3D coinciso con il lancio di PlayStation ha innescato una drammatica crescita di popolarità della serie.

"Con PlayStation è cambiato tutto", dichiara **Hirofumi Inagaki**, che ha ricreato con successo le forme di 'Gundam' in tre dimensioni per PlayStation e Saturn. "La maggior parte dei fan di Gundam fanno collezione di modellini di plastica: con la grafica in 3D siamo riusciti a creare dei modellini che si muovessero in tempo reale sullo schermo. In un certo senso la grafica 3D metteva sul piatto un intero regno di modellini di plastica. Il successo fu immediato e ne rimanemmo molto sorpresi, anche perché molti possessori di PlayStation erano adulti: il rilancio attuale di 'Gundam' e il boom di vendite di modellini che c'è ora sono dovuti proprio agli appassionati in questa fascia di età".

Oltre a spingere la popolarità di 'Gundam' in Giappone, i vari spin-off videoludici hanno permesso alla serie di guadagnarsi un seguito all'interno dei mercati occidentali: il primo titolo 3D

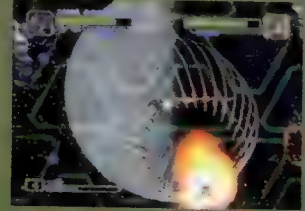
Videogiochi consigliati

L'elenco dei videogiochi che vedono protagonisti robot giganteschi è chilometrico. **Videogiochi** prova a segnalare i migliori rappresentanti di questo genere:



Armored Core 3
PlayStation2
From Software
Interno

Dai-2-Ji Super Robot Taisen Alpha
PlayStation2
Banpresto
Winkysoft



Bangai-O
Dreamcast
Swing! Entertainment
Treasure

Front Mission 3
PSone
Square
Interno

'70 Robot Anime: Geppy-X
PSone
Aroma
Interno

"La gente può fare praticamente tutto quello che vuole: pilotare robot o salire a bordo di astronavi. Vuoi essere un giornalista? Bene, puoi farlo senza problemi. È la versione giapponese di *Ultima Online*, e in questo senso è molto diverso da *EverQuest* o *Final Fantasy XI*".

Il progetto, la cui fase iniziale di beta testing si è appena conclusa, dovrebbe essere in grado di soddisfare l'enorme richiesta di videogiochi di 'Gundam' in Giappone, almeno per il breve periodo. Ma è anche un chiaro esempio di come l'assioma serie animate-videogiochi non sia in realtà una strada a senso unico, come sottolinea lo stesso Inagaki: "Credo che sia ora possibile sviluppare videogiochi senza riferimenti alla trama di un anime, giochi che sviluppino storie parallele. *Gundam Online* è interessante proprio perché offre nuove possibilità all'interno del mondo di 'Gundam'. Il giocatore vive veramente al suo interno".

"Sebbene questa tendenza sia paragonabile alla riscoperta in Occidente di supereroi come Spider-Man e Hulk, il fenomeno è imputabile anche alle sinergie uniche che esistono fra videogiochi e il genere super-robot"

basato sugli eventi della Guerra di Un Anno, ad esempio, ha venduto oltre 1.200.000 copie: non male considerando la limitata penetrazione degli anime a quei tempi.

Ma questo pubblico composto da utenti adulti e occidentali porta con sé una serie di problematiche che vanno tenute in forte considerazione dai creatori dei videogiochi. Data la complessità dell'universo di 'Gundam', non c'è da stupirsi nel constatare la sempre crescente pignoleria da parte dei suoi appassionati. "È un mondo talmente complesso, con così tanti personaggi e mech, e con storie talmente drammatiche, che diventa difficile trovare qualcosa che soddisfi tutti", prosegue Inagaki-san. "Se prendete 100 persone, non riuscirete mai a farle tutte contente. È impossibile. Il mio ultimo titolo, *Meguriai Sora*, era incentrato sulle origini della serie, sulla Guerra di Un Anno, ma pensavo sarebbe stato divertente avere altri Gundam da downlodare e da far combattere in quell'epoca. Così abbiamo reso disponibile un Wing Gundam e un God Gundam: la mia idea era quella di avere qualcosa da scaricare per divertirsi un po' e domandarsi 'cosa sarebbe successo durante quella guerra se ci fossero stati questi mech'? Ma abbiamo ricevuto critiche da parte di utenti arrabbiati perché stavamo giocando con la linea temporale di Gundam. Ero allibito. Certo, stavamo giocando con la linea temporale, ma solo per divertimento!"

C'è da sperare che gli appassionati siano più benevoli verso il prossimo titolo di 'Gundam' di Bandai: l'imminente MMORPG è un progetto ambizioso e dalla portata massiccia. "L'obiettivo è quello di avere su un server un universo di 'Gundam' realistico e dettagliato", spiega Shindo-san.

Un fenomeno che sta prendendo piede recentemente nel genere robotico riguarda l'interesse sempre crescente per serie molto vecchie come quella di 'Mazinger Z'. Sebbene questa tendenza sia per certi versi paragonabile alla riscoperta in Occidente di supereroi come Spider-Man e Hulk, il fenomeno è imputabile anche alle sinergie uniche che esistono fra videogiochi e il genere super-robot: sono attualmente in sviluppo due giochi di 'Tetsuwan Atom', ad esempio, mentre Bandai Visual ha appena prodotto gli ultimi remake di 'Mazinger' e 'Getter Robo'. Quest'ultimo è proprio il risultato dell'influenza esercitata dai videogiochi, secondo Morimoto-san.

Morimoto, nello specifico, sottolinea l'importanza della serie di giochi strategici *Super Robot Taisen* di Banpresto, dove mech di varie serie ed epoche temporali combattono fra loro: "Grazie a questo gioco, negli ultimi dieci anni adolescenti e ventenni hanno potuto conoscere i robot del passato. Le uniche serie robotiche che avevano potuto vedere alla televisione erano 'Z' e 'Gundam ZZ' prima e 'V Gundam' poi, ma grazie a questo titolo adesso conoscono tutti i super-robot più vecchi, anche se non li hanno mai visti alla TV".

Questo non è solo un esempio della costante popolarità del genere robotico, ma anche un'eccellente dimostrazione della sempre crescente influenza culturale dei videogiochi. Remake nati da videogiochi ispirati ai robot di vecchie serie animate: chissà se ci faranno un videogioco...

Approfondimenti

'Mazinga Nostalgia: Storia, valori e linguaggi della Goldrake generation', Marco Pellitteri
'Cuore e Acciaio: Estetica dell'animazione giapponese', Marcello Ghilardi
'Super Robot Anime', Arianna Mognato
'Anime: Guida al Cinema d'Animazione Giapponese', Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi, Sabrina Tunesi
'Fenomeno Anime Vol 4 e 5', Fabrizio Francato
'Manga Manga: The World of Japanese Comics', Frederik L. Schodt
'The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917', Jonathan Clements & Helen McCarthy
'The Complete Anime Guide: Japanese Animation Video Directory & Resource Guide', Trish Ledoux, Doug Ranney, Fred Patten
www.animerobot.com
www.absoluteanime.com
www.rightstuf.com

Mobile Suit Gundam: Federation vs Zeon
PlayStation2
Infogrames
Bandai

Ring of Red
PlayStation2
Konami
Interno

Robotech: Battlecry
PS2, Xbox, GC
TDK Interactive
Vicious Cycle

Tekki
Xbox
Microsoft Game Studios
Capcom

Virtual On Oratorio Tangram
Dreamcast
Sega
Interno

Intervista a

Michel Ancel

lead designer, Ubisoft

Nuova dimensione

Michel Ancel si è fatto un nome nell'industria con la creazione della melanzana senza braccia e senza gambe altresì conosciuta come Rayman. Cresciuto con una passione genuina per i videogiochi, la sua propensione a creare puzzle game ingegnosi gli è valsa l'attenzione da parte di amici e professionisti del settore. A 17 anni ha partecipato a un concorso per la creazione dell'animazione di un personaggio dei videogiochi, vincendolo e ottenendo così un posto come grafico in Ubisoft. Sei anni più tardi, nel 1995, *Rayman* usciva su PlayStation: caratterizzato da un comparto grafico che lo distingueva da molti titoli mediocri usciti in quel periodo per la console Sony, il gioco riscosse un successo fenomenale, dando origine ad una serie di edizioni budget. Dopo *Rayman 2*, un nuovo team di sviluppo s'è preso cura del franchise, e Ancel e compagni si sono avventurati nella creazione di un progetto abizioso, oggi noto come *Beyond Good & Evil* (recensito su **VG**003).

C'è ancora spazio per i giochi 2D?
Sono rimasto molto colpito da *Viewtiful Joe* perché malgrado i cambi d'inquadratura la meccanica rimane quella di un gioco bidimensionale. Personalmente credo che alla gente non interessi se un gioco sia in 3D o 2D. Noi realizziamo giochi per GBA, quindi abbiamo team di sviluppo che lavorano ancora sul 2D. Ma se non hai una tecnologia impressionante le riviste etichetteranno il tuo gioco come 'vecchio', anche se l'idea alla base è rivoluzionaria. Diventa quindi molto difficile convincere i publisher perché a loro interessa principalmente vendere. Considerano il videogioco come una mela: se è bella, grande e rossa, allora se ne fregano che abbia un sapore cattivo perché tanto venderà comunque. E di questi tempi i giochi 2D non sono una bella mela: sono più una piccola mela cresciuta nel giardino di casa. Ciò non significa che non ci sia posto per il 2D perché anch'esso fa parte del linguaggio. In *Warcraft*, ad esempio, ci sono le inquadrature 3D, ma la gente preferisce la vista dall'alto perché è più pratica. Il 3D è coreografico, ha un forte impatto visivo, serve a impressionare l'amico che ti sta di fianco, ma quando l'amico se n'è andato, torni all'istante al 2D! In *MGS2*, che è un genere di videogioco molto cinematografico (forse troppo), guardiamo costantemente la mappa bidimensionale. È ironico perché è possibile giocare quasi tutta l'avventura in 2D, come se fosse un gioco per Spectrum! Il 2D rappresenta ancora una possibilità per un certo genere di giochi. E a volte la reazione del giocatore di fronte a questi titoli è "Alè, finalmente non mi devo preoccupare dell'inquadratura. È proprio quello che volevo".

Con l'uscita di giochi come *Project Gotham Racing 2* sembra che la corsa al fotorealismo sia prossima al traguardo. Ritiene che l'attenzione si sposterà verso i giochi che puntano maggiormente sullo stile?
Quando mi fanno questa domanda rispondo che il realismo non è uno stile. Nei film il realismo è immediato perché basta puntare la telecamera in una direzione ed è fatta, ma hai comunque a disposizione un sacco di stili diversi. A volte hai una particolare interpretazione visiva, come nei film dei fratelli Coen, che pur essendo realistici 'applicano' qualcosa sulla realtà. 'Matrix' rappresenta una sorta di realtà aplificata: quello è lo scopo del film.

I prossimi videogiochi potrebbero essere realistici, ma anche stilisticamente originali. Questa è una delle ragioni per cui penso che *Viewtiful Joe* sia così interessante, così coraggioso. Spero che il mercato recepisca questo genere di gioco. Quando parli coi publisher è sempre la stessa storia: respingono le cose stilizzate e vogliono essere immersi nel realismo. E per via di questo trend c'è un buco enorme da riempire: tutti stanno andando nella stessa direzione, verso il realismo, e all'improvviso qualcuno capirà che c'è inerzia in questo genere. La gente giocherà con titoli realistici per tre anni e poi, quando arriverà qualcosa di nuovo, dirà "Ehi, qualcosa di nuovo!". Forse *Viewtiful Joe* è uscito sul mercato per questo motivo. Forse è troppo in anticipo, forse ha avuto un tempismo perfetto, non so. È evidente che i publisher seguano troppo le mode. Perché non esistevano giochi come *GTA* prima di *GTA* e adesso tutti stanno andando in quella direzione. I publisher seguono tutti la stessa tendenza finché uno di loro non si fa male e allora tutti all'unisono si fermano e cambiano direzione.

La line-up Ubisoft è caratterizzata da titoli molto forti e originali quest'anno. Sta forse tentando di imboccare quella direzione prima degli altri?
Non intendo difendere la mia etichetta, ma i nostri titoli sono diversi. Abbiamo *XIII* che è diverso e *Prince of Persia* che è diverso e *Beyond Good & Evil* che è diverso. Ubisoft sta assumendo dei rischi e so che dopo quest'anno si dovranno prendere delle decisioni importanti, a seconda di come questi giochi avranno venduto. Certo, se andate da Yves Guillemot, amministratore delegato di Ubisoft, e gli dite "Voglio fare un gioco come *GTA*, solo più bello!", vi darà i soldi senza problemi. Magarivi chiederà "Ma come pensi di riuscirci?" perché tutti sanno che non sarebbe facile, ma non avrà problemi ad accettare una simile proposta. Se gli proponete di fare *BG&E2* dicendogli "Ah, ho delle nuove idee. Penso che potremmo ampliare il ruolo della giornalista", vi risponderà "Hmmm... sì... ok... vediamo". Abbiamo tenuto un sacco di riunioni per essere sicuri di focalizzarci sul mercato giusto, ma non erano riunioni particolarmente strategiche se viste dall'esterno. Credo che la nostra strategia principale sia quella di produrre giochi diversi per persone diverse.

"Il 3D è coreografico, ha un forte impatto visivo, serve a impressionare l'amico che ti sta di fianco, ma quando l'amico se n'è andato, torni all'istante al 2D!"

Lo sviluppo dei giochi è diventato una vera industria su scala mondiale. Crede che vedremo una maggiore diversità fra i vari Paesi d'origine in futuro?
Bella domanda: sono molto combattuto su questo genere di cose. Non ne sarei così sicuro perché tutti i publisher sono collegati fra loro: si studiano, si copiano e alla fine tutto è molto simile. Ma in *BG&E* siamo riusciti a ottenere un mix di questi elementi: ha un'architettura molto europea, ad esempio. Tant'è vero che abbiamo ricevuto una nota da Sony America che diceva "Il vostro gioco ha un aspetto molto europeo". Tutto qui. Nessun altro commento.

Ci siamo chiesti "Ma che cavolo significa?" [ride]. Mi aspettavo di leggere "...il che potrebbe essere un problema negli USA" alla fine del messaggio. Per quanto mi riguarda, il gioco mi ricorda Jules Verne, quella miscela di passato e futuro. Le città sono molto europee, e una è modellata su Venezia: non ci sono palazzi enormi quindi qualche americano potrebbe intendere il gioco come un modo per 'viaggiare', mentre altri non riconosceranno i luoghi e non lo apprezzeranno. Ma abbiamo cercato di trasmettere uno stile europeo.

Per il nostro prossimo titolo (ecco perché dicevo che sono molto combattuto) ci stiamo chiedendo: dobbiamo avere per forza dei grattacieli altissimi anche se non viviamo in città simili? Nel mio ufficio, i grafici non sono capaci di disegnare un muro senza aggiungerci qualche dettaglio, come un pezzo di muro scrostato: non sono in grado di fare qualcosa di 'piatto' e americano. A loro piace questa roba [indica Jade che si dondola da un architrave modellato egregiamente]: questo è il loro mondo e la loro vita. Quindi per il nostro prossimo gioco dobbiamo pensare bene a cosa fare.

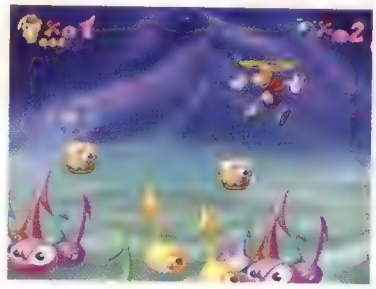
Il problema è che se fai un gioco per il mercato americano di solito vende bene anche nel resto del mondo, ma se lo concepisci per quello europeo non ci sono garanzie che venderà anche in America o Giappone. Personalmente sono convinto che sia sufficiente vendere abbastanza in Europa. Ed è quello che abbiamo fatto con *Rayman* e *Rayman 2*, che hanno venduto più di 9 milioni di copie. Se vendiamo solo 1 o 2 milioni di copie di *Beyond Good & Evil*, per me va bene: quando abbiamo stabilito il budget per il progetto l'abbiamo fatto sulla base di questa previsione. Ma adesso, anche in Europa, non stiamo ottenendo molta copertura, quindi non ci resta che aspettare la reazione del pubblico. Come con *Rayman*, non ci resta che aspettare la gente.

Il rapporto fra l'industria videoludica e quella cinematografica si sta facendo sempre più stretto. È una tendenza che giudica positivamente?
Ciò che cerco di fare è prendere gente dall'industria cinematografica e insegnar loro cosa siano i videogiochi. Non lavoro con gente dell'industria cinematografica per fare FMV o cose simili, ma per prendere ciò di cui ho bisogno. Credo che l'industria del cinema abbia preso un sacco di esperienza dai fotografi, e i fotografi dai pittori. Ogni medium dovrebbe esaminare con interesse quello precedente, in modo da non avere persone con un'esperienza decennale, ma tutta l'esperienza di quelle persone che hanno creato immagini in 1000 anni circa.

Non volevamo fare un film: nessuno di noi è un regista cinematografico frustrato. Avevamo un'ora di sequenze, ma non abbiamo utilizzato FMV perché volevamo che il passaggio da una sezione all'altra fosse molto fluido. Credo che i prossimi giochi avranno sequenze più impressionanti perché, attraverso le cut-scene, abbiamo imparato un sacco su come integrare le emozioni nel gioco in maniera efficace. L'industria del cinema ci sta insegnando molte cose interessanti sul linguaggio visivo e sul sonoro, ma questo è tutto.

Non è un problema di strumenti, non è un problema di contenuti. È un problema soprattutto di linguaggio, di come far capire alle persone una certa situazione, usando alcuni stratagemmi con l'inquadratura. Ma il tutto si ferma lì.

> "I prossimi giochi avranno sequenze più impressionanti perché abbiamo imparato un sacco su come integrare le emozioni nel gioco in maniera efficace"



Il successo straordinario di *Rayman* deve molto alla sua grafica spumeggiante: è difficile trovare un titolo per PlayStation così datato che sia invecchiato altrettanto bene

Avete apportato dei cambiamenti a *Beyond Good & Evil* dopo aver visto la reazione dei giocatori all'E3?
Non dopo aver visto la reazione dei giocatori perché, in tutta onestà, non ci ha giocato nessuno! Be', non proprio nessuno, perché qualcuno l'ha fatto, ma durante l'E3 la gente non se l'è filato: non conoscevano il gioco, non c'era alcuna licenza, non era basato su un film... Credo che lì abbia sbagliato il marketing: l'hanno spinto come "Il gioco di Michel Ancel", ma nessuno conosce il mio nome! Gliel'avevo detto: "Non fatelo!". Pensavano che la gente avrebbe affollato le postazioni, ma io gli ho detto "No, dobbiamo partire da zero con tutto. È un titolo nuovo, dobbiamo renderci conto del fatto che dobbiamo costruire una nuova proprietà intellettuale". È dura.

Ma all'E3 ho avuto la sensazione che quello che dicevo alla gente sul gioco e quello che vedevano a video fossero due cose differenti. Spiegavo che la protagonista è una reporter che lavorava per la resistenza, ma loro vedevano un gioco alla *Jak and Daxter*. Allora ho detto al marketing che dovevamo stare attenti perché la gente non capiva. Abbiamo lavorato sulla grafica per rendere il suo aspetto più adulto: Jade sembrava una studentessa, come faceva ad essere una reporter di guerra? Ho deciso quindi di cambiarla: adesso magari è meno attraente, ma è più adatta alla sua parte. E visto che volevamo affrontare argomenti seri, abbiamo dovuto stare attenti con i dialoghi. Non è come in *Rayman* dove potevamo fare battute ogni secondo e dove non abbiamo pensato al gioco nella sua interezza: ti preoccupi delle battute ogni 10 minuti, non di quello che rimarrà nella testa del giocatore. E con *Beyond Good & Evil* era proprio quello che volevamo fare: costruire l'intero gioco nella testa del giocatore.

Beyond Good & Evil ha avuto un periodo di gestazione piuttosto lungo. È stato influenzato da qualche gioco uscito in questi quattro anni?

Vi riferite alla componente stealth? Non proprio, perché era già nel gioco. Come reporter, il giocatore deve investigare e ottenere informazioni attinenti al suo obiettivo. All'inizio era come in *Ocarina of Time*, dove la parte stealth era una sorta di minigioco: molto semplice, e se si veniva scoperti, si doveva ricominciare.

Poi abbiamo preso una direzione diversa, dove era possibile decidere di nascondersi o mettere in atto dei diversivi, e la IA era molto più complessa. È il modo migliore per crearsi un proprio gampelay all'interno del gioco. Il giocatore può realmente decidere cosa fare: non uccidere o fare il cecchino o attaccare da vicino. È uno dei modi con cui siamo riusciti a rendere il gioco attraente per diverse tipologie di giocatore. Inoltre abbiamo diminuito le componenti puzzle e adventure del gioco, a causa delle quali bisognava perlustrare per ore e ore. Tutta quella parte è stata eliminata: troppo 'vecchia maniera'. Pertanto adesso il gioco non è molto lungo, ma almeno il gameplay non è allungato artificialmente. Perché anche in *The Wind Waker* ci sono sezioni dove metti il joystick così [spinge in avanti uno stick immaginario] e ti addormenti.

Quando ho visto *The Wind Waker* ho detto che non volevo qualcosa di simile nel nostro gioco, sebbene sia per certi versi analogo a *Zelda*, dove bisogna spostarsi di luogo in luogo. Abbiamo un sacco di mappe, ma il giocatore le può navigare velocemente. Il gioco avrebbe potuto essere tre volte più lungo semplicemente grazie a queste sezioni. Ogni volta che recuperi un baule o richiami il vento, ci vogliono 15 secondi! Certo, le animazioni sono belle, ma ogni santa volta? Non riesco a capire perché l'abbiano fatto così.

Ma il gioco che mi ha realmente spaventato è stato *Ico*. Quando è uscito stavamo lavorando a *Beyond Good & Evil* già da un anno. A quell'epoca il nostro gioco non aveva sezioni di combattimento: il giocatore aveva un amico che poteva agire in autonomia, il che dava la sensazione che potesse fare cose inaspettate. Volevamo ricreare il feeling di *Little Computer People* e *Ico* ci riusciva molto bene.

Quindi ci siamo detti: "Ci sono altre persone che stanno provando a fare questo genere di cose, quindi continuiamo". Quando un anno dopo abbiamo visto che non aveva venduto per niente… [fa una smorfia]. Adesso nominare *Ico* a un publisher è come puntarsi una pistola alla tempia. Per noi il fallimento di *Ico* è stato come avere un coltello alla gola. Siamo stati costretti a dire "Ok, dobbiamo cambiare quello che stiamo facendo". E in Ubisoft sono stati grandi perché ci hanno detto "Va bene, prendetevi un altro anno e mezzo". È stato folle perché eravamo ormai prossimi alla fine dello sviluppo.

"Abbiamo cambiato un sacco di cose, molte delle quali hanno migliorato il gioco: hanno rafforzato la storia, l'hanno resa più adulta, e il gameplay più fluido e moderno"

Come vi siete sentiti? Avete pensato "Alè, abbiamo ancora tempo per sistemare tutto" oppure "Ma no, avevamo quasi finito"?

Più la seconda. È stato un bel problema: il team pensava che il gioco fosse finito e tutti ci avevano investito molto dal punto di vista personale. Ma quello che è successo a *Ico* ha dato un sacco di potere ai publisher e non è stato l'unico esempio di fallimento simile: è successo anche per *Rez*, ad esempio. Quindi ho dovuto decidere se mollare tutto (che era quello che volevo fare in quel periodo) o meno. Ero fra il martello e l'incudine, fra il mio team e Ubisoft. Ubisoft ha semplicemente detto "Mi raccomando", non "Fate questo e fate quest'altro". Il che è stato un bene. Ma il team pensava che il gioco fosse finito: nessuno diceva niente, ma erano tutti molto demoralizzati. Stavamo lavorando molto lentamente, in ritardo sul nostro piano di lavoro. Avevamo gente che ci diceva "Fatelo come 'Matrix'", ma se l'avessimo fatto come 'Matrix' perché la gente avrebbe dovuto prendere il nostro gioco? Se vogliono giocare a 'Matrix' si prenderanno *Enter the Matrix*, che è l'originale! Era una situazione in cui nessuno sapeva cosa fare. Da panico.

Alla fine ho deciso di restare e ho detto: "Ok, cambieremo alcune cose. Modificherò il personaggio principale e lo renderò meno fumettoso, perché *Ico* era fumettoso". Abbiamo cambiato un sacco di cose, molte delle quali hanno migliorato il gioco: hanno rafforzato la storia, l'hanno resa più adulta, e il gameplay più fluido e moderno. Ciò significava che dovevamo assicurarci di avere delle cose che soddisfacessero gli hardcore gamer, di avere dei minigiochi originali che nessuno avesse mai visto prima. Al mio team ho semplicemente detto "Non abbiamo mai lanciato *Beyond Good & Evil*. Quello che stiamo facendo è *Beyond Good & Evil 2*".

Il secondo design di Jade non è così radicalmente diverso dal primo: il cambiamento più evidente è quello dei vestiti, ora decisamente più militareggianti

Con la RIVISTA per chi gioca alla GRANDE, questo mese:

SERIOUS SAM THE SECOND ENCOUNTER

DUELLI MOZZAFIATO CONTRO CREATURE DA UN'ALTRA DIMENSIONE

RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
DVD A SOLI € 7,70
OPPURE
RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
3 CD A € 6,70

A NATALE REGALA UN ABBONAMENTO www.futuremediaitaly.it/natale

Criteri di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I pro giocati da **Videogiochi**

Halo: Combat Evolved
Rossi e blu si ritrovano online dopo interminabili battaglie in LAN (o XBConnect). Insieme a loro c'è anche **Videogiochi**. Di solito, sotto di loro.

Time Crisis 3
Videogiochi recupera la light gun dal fondo dell'armadio, la spolvera, soffia sulla canna e dopo un'ultima carezza, finalmente, la usa.

Vib Ribbon
In attesa di *Mojib Ribbon*, **Videogiochi** si riscalda i polpastrelli saltellando (o meglio, strisciando) per le linee musicali del suo geniale predecessore.

Made in Wario
Mr. Byte is right (p.24). E Satoru Iwata con lui. I giochi semplici e immediati vanno promossi. Ma non sottovalutate la potenza del multiplayer.

Quasi Review Code

Quando chiudere un occhio è lecito (?)

Un giorno, diverso tempo fa, quando lo staff di **Videogiochi** porgeva i propri servigi ad altro editore, per altra testata, giunse in redazione uno dei tanti review code da esaminare e di cui riportare nel numero in corso d'opera. Un documento allegato al DVD avvertiva in merito a certe 'disfunzioni' presenti nel codice, piccoli bug che la casa di sviluppo avrebbe estirpato in tempo per la release nei negozi. Nulla di anormale. Non è infatti raro ricevere versioni 'finali' di giochi di fatto alle ultimissime fasi di beta testing. Ma quel documento riportava carenze 'provvisorie' agghiaccianti.

La redazione si riunì per decidere il da farsi: recensire questa versione sorvolando sui suoi seppur significativi difetti o attenderne una aggiornata e pertanto posticipare la pubblicazione al mese successivo? **Videogiochi** non vi dirà come si comportò all'epoca ed è certa che se aveste davanti il testo in oggetto non riuscireste a trovare al suo interno indizi rivelatori sulla decisione presa. Così come è certa che non riuscireste a fare altrettanto in nessun altra rivista. Perché, sapete, queste sono decisioni prese continuamente da ogni redazione.

Ovviamente casi drammatici come quello esposto sono più rari delle armi di distruzione di massa a Baghdad, ma è ormai 'naturale' esaminare prodotti seppur lievemente difformi da quelli che vi portate a casa. E allorquando nessun documento ufficiale ne illustri i difetti tecnici, l'esperienza suggerisce di valutare con benevolenza quelli più 'improbabili'. Perché potrebbero sparire senza preavviso nella versione retail (capita anche questo).

C'era un tempo in cui internet non esisteva, e le (poche) riviste che si spartivano il (minuscolo) settore espositivo concesso loro dalle edicole avevano il privilegio di recensire i prodotti con calma. La rete distributiva ufficiale che oggi si frappone fra le testate specializzate e le software house dilatando i tempi di consegna dei codici, era all'epoca poco più che un'innocua rete di rappresentanza. E spesso si recensivano direttamente le ultime uscite date in prestito da negozianti compiacenti ("però scrivete 'si ringrazia il negozio Videogiochi Spaccamascella Store per il gioco' mi raccomando!". "Ma ci mancherebbe".)

Per ragioni che **Videogiochi** non ha bisogno di spiegare, questo atteggiamento è oggi improponibile. Ma **Videogiochi** come si pone dinnanzi al problema? Chiude un occhio su codici incompleti o attende? **Videogiochi** offenderebbe la vostra intelligenza (e quella dei suoi colleghi) se rispondesse "la seconda".

L'approccio della rivista che avete in mano è molto semplice, e risponde a quell'ideale di menefreghismo autolesionista che muove le sue decisioni più importanti. **Videogiochi** recensisce i review code 'così come sono'. Certo non stronca un gioco perché un bug cancella i dati della memory card (sebbene ne sia tentata, sa che è estremamente probabile che si tratti di un difetto destinato a sparire) e sorvola tranquillamente sulle disfunzioni ininfluenti, ma se il frame rate tracolla come solo in un alpha code, **Videogiochi** lo scrive (*Beyond Good & Evil*, **VG**003, p.102). Anche se le assicurano ottimizzazioni finali (*JaK II*, **VG**002, p.100). Ma lo scrive e basta. Si badi. Se il difetto è tale da inficiare sensibilmente il giudizio finale, allora si attende. Come è accaduto con *Top Spin* (per via di caricamenti sospettosamente eccessivi e maldestro bilanciamento della difficoltà). Ma forse, a ben vedere, non è servito a molto (p.84). Anzi, a vedere ancora meglio, non dovrebbe essere **Videogiochi** a porsi questo genere di problemi.

p084
p086
p088
p090
p092
p094
p096
p098
p100
p102
p104
p106
p108
p110
p112
p114
p116
p118
p120
p121
p122
p123
p124
p125
p126
p127
p128

Top Spin

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Power and Magic** Multiplayer: **2-4, Online**

Prima di intraprendere la modalità Carriera è necessario creare il proprio alter ego, definendone i tratti somatici attraverso un sofisticato sistema di modellazione dinamica di guance, labbra, naso, corpo e così via

In *Pong*, il difficile non era mandare la palla nel campo dell'avversario, ma raggiungerla. Nel tennis, quello vero, raggiungere la palla è solo il presupposto per spedirla al di là della rete. Il difficile è fare in modo che ci arrivi ad una velocità e con un'angolazione tali da impedire all'avversario di incrociarne la traiettoria per tempo.

La maggior parte delle simulazioni tennistiche pre-*Virtua Tennis* puntavano ad un ideale equilibrio fra la necessità di intercettare la palla e l'esigenza di indirizzarla lì dove l'avversario non avrebbe potuto fare altrettanto. Un compromesso che ha impedito al genere di riproporre quella miriade di opzioni tattiche di fatto disponibili in un contesto realistico. Con un polpastrello sulla croce direzionale ed un altro conteso da due tasti, non puoi pretendere di offrire le medesime variabili concesse da due paia indipendenti di gambe e braccia.

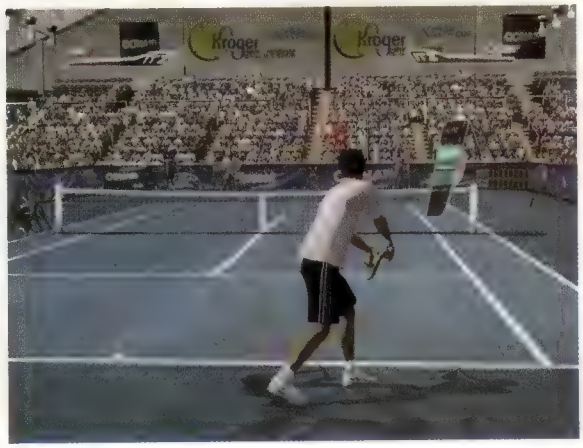
Da questo punto di vista, il caricamento in corsa introdotto da *Virtua Tennis* non ha solo concesso la facoltà di stabilire la potenza del colpo, ma ha soprattutto aggravato l'aspetto strategico della simulazione tennistica, aprendo una finestra temporale (dall'avvio del caricamento fino alla vibrazione del colpo) entro cui impartire alla palla la traiettoria desiderata con ragionata tranquillità. Un istante meno-breve-del-solito entro cui il giocatore poteva smettere di inclinare lo stick in direzione della palla volgendolo piuttosto verso il campo avversario.

Top Spin ripropone un sistema analogo, ma laddove il titolo Hitmaker ribadiva la necessità di portarsi nei pressi della palla prima di dare il via al caricamento (in caso di anticipo si veniva puniti con un liscio clamoroso), quello di Power and Magic propone l'esatto opposto. Alla battuta dell'avversario, è sufficiente premere il tasto un istante dopo aver mosso lo stick analogico verso il punto cardinale del caso affinché il tennista digitale si produca, in piena autonomia, nell'opportuna animazione che terminerà inevitabilmente col puntuale incontro della racchetta con la palla. Di converso, posticipare la pressione del tasto (in altre parole, giocare alla *Virtua Tennis*) dà origine a colpi fiacchi e centrali. Inoltre, è durante questo 'viaggio semi-automatico' che si stabilisce la traiettoria del colpo, non all'ultimo istante. All'aumentare del periodo trascorso con lo stick puntato verso una determinata direzione, aumenta la precisione della traiettoria, mentre l'abuso del tempo concesso espone al rischio del fuoricampo.

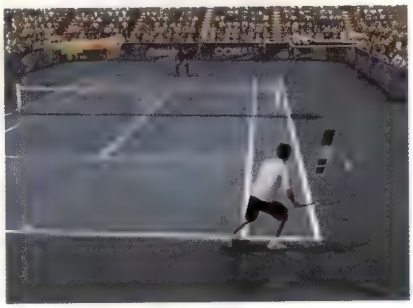
Come è lecito attendersi da una simulazione tennistica di nuova generazione, il repertorio di colpi eseguibili è assolutamente onnicomprensivo per tipologia ed effetti applicabili. Nessun altra simulazione di tennis riesce a replicare la complessità ed il tatticismo di questo sport, la miriade di opzioni dietro ogni lob o volley, con la stessa efficacia di *Top Spin*. Ogni game è una formidabile ricerca dello scacco matto tennistico, un'appassionate lotta psicofisica tesa all'apertura dello spiraglio fatale verso cui far esplodere il furioso rovescio a due mani, il liberatorio diritto o il bastardo pallonetto. Le due tipologie di 'risk shot' assegnate ai grilletti amplificano il respiro tattico, dando modo di rallentare o accelerare drasticamente il ritmo degli scambi rispettivamente porgendo inattese palle corte o sferrando repentini affondi. Ma si chiamano 'risk shot' per una ragione. La loro corretta esecuzione è subordinata al rilascio del grilletto nel momento in cui la barretta oscillante all'interno di un particolare indicatore passa per la sua zona centrale. Non è un'impresa facile, ed espone al rischio (appunto) di vedere la palla piombare sulla rete o finire abbondantemente al di là della linea bianca, ma può aiutare a ribaltare improvvisamente le sorti di uno scambio pendente in favore dell'avversario.

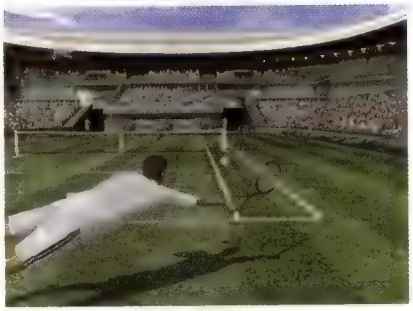
Dal punto di vista del gameplay, *Top Spin* sta al tennis come *Winning Eleven* sta al calcio. Entrambi aderiscono perfettamente all'essenza degli sport che rap-

"Ogni game è una formidabile ricerca dello scacco matto tennistico, un'appassionate lotta psicofisica tesa all'apertura dello spiraglio fatale"



Le fasi di training necessarie per acquisire abilità extra in modalità Carriera vorrebbero funzionare da minigame diversivi, ma risultano troppo banali e ripetitive per ambire a tanto





Malgrado i raccattapalle siano inchiodati ai margini della rete, il pubblico grida, sospira, applaude e si produce in fragorose standing ovation a seconda della spettacolarità degli scambi a cui assiste

presentano, ma laddove la serie Konami difficilmente può dirsi altrettanto autentica dal punto di vista grafico, l'opera di Power and Magic lambisce i confini del fotorealismo. O meglio, del 'fotodinamismo'.

Il particolare sistema di controllo si presta al perfetto concatenamento di animazioni accuratamente motion captured, risultando in movimenti flessuosi che trasmettono massa e potenza, inerzia e peso. L'inquadratura posta alle spalle del proprio tennista (sorprendentemente funzionale alla luce della scarsa rilevanza della percezione prospettica per via del semi-automatismo degli spostamenti sul campo) ne esalta la fisicità portando in visione dettagli come la sudorazione e la corretta distribuzione delle ombre eventualmente proiettate dalle arene.

Ma laddove *Top Spin* rasenta la perfezione nella parte giocata, è un coacervo di difetti, imperizie e scelte discutibili in tutto il resto. Dai caricamenti ossessivi ed ingiustificati alla stupidità del sistema di salvataggio. Dal maldestro allestimento della modalità Carriera (soprattutto in termini di bilanciamento della difficoltà) all'inosservanza delle più elementari regole di praticità. L'esperienza in singolo di *Top Spin* ne minaccia sensibilmente l'appetibilità. Ma il genere sportivo è per definizione votato all'esperienza collettiva. Giocato in coppia o in quattro, *Top Spin* non fa che ribadire le sue qualità, offrendo irrinunciabili momenti di gaudio a chiunque vi partecipi. E la modalità online non può che proiettare definitivamente l'opera di Power and Magic nell'olimpo delle simulazioni sportive.

Voto: Otto su dieci

Intelligenza artificiale

Gli antagonisti digitali denunciano una notevole consapevolezza delle dinamiche e delle tattiche di gioco, tant'è che se ne può quasi percepire il ghigno quando a seguito di una serie di scambi apparentemente innocui ci si scopre vittima di una silenziosa e precisa strategia di depistaggio. Ciononostante *Top Spin* è vittima del classico 'colpo fatale' che in battuta consente di avere la matematica certezza di portarsi a casa il game. Palla all'esterno, risposta debole, ribattuta verso il lato opposto, punto. E la modalità Carriera si risolve in un ozioso accumulo di addobbi per il proprio personaggio...

Mario Kart: Double Dash!!

Sistema: **GameCube** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-16 Split-screen, LAN**

Il fumetto in basso avverte dell'incombenza di un categnaccio imbizzarrito: la saggezza impone la fuga

Dopo il deflagrante e indimenticabile *Super Mario Kart* per SNES, il più grezzo ma comunque eterno *Mario Kart 64* e il meraviglioso *Mario Kart: Super Circuit*, la serie non poteva che graziare anche GameCube, e Nintendo si è data non poco da fare nel tentativo di rinnovarne il gameplay, accomodando sui mezzi un secondo personaggio, eliminando i kart in favore di vetturette 'alla Wacky Races' e caratterizzando al massimo ogni pilota e relativa arma speciale. Ogni personaggio può scegliersi un compagno di corse e la stazza dei due determina quali kart sia possibile pilotare: sono proprio questi ultimi i detentori delle caratteristiche di accelerazione, velocità di punta e peso, e non più i piloti come in passato. Ovviamente questo fa sì, ad esempio, che Bowser non sia mai in grado di strizzarsi nella turbo-culla di Baby Mario, ma che possa benissimo invitarlo a bordo del proprio pesante

"*Double Dash!!* è l'ennesima dimostrazione dello strapotere di Nintendo nell'ambito dei party game. Rinunciarvi è lecito solo se non si hanno amici"

mezzo. Ciascun personaggio può contare poi su un'arma speciale, un bonus di prima caratura, in grado di ribaltare il risultato di una gara all'ultimo giro: si va dalle tre palle di fuoco di Mario e Luigi, al Mega Guscio di Bowser passando per il mitico Categnaccio di Baby Mario e Luigi che travolge tutto e tutti, trascinando con sé chi lo ha evocato. Scegliere l'accoppiata vincente regala un pizzico di strategia in più alle gare e scambiare il pilota con il cecchino al momento giusto diventa subito naturale: conservare un fungo per lo sprint finale o un guscio rosso non impedisce di spargere nel contempo qualche insidiosa buccia di banana per tarpare le ali agli inseguitori. Eppure, nonostante queste premesse, il senso di sfida non è sempre presente.

I 50cc non andrebbero neanche presi in considerazione da un giocatore serio, i 100 iniziano a mostrare qualche piccola perfidia tipica degli episodi precedenti e solo con i 150 si inizia a ragionare, per quanto sia possibile parlare di ragione in mezzo al delirio digitale offerto dalla tsunami di bonus, colpi di scena e infamie che da sempre costellano la serie. Tanto ci si deprime quando a un passo dal traguardo si viene silurati da un susseguirsi omogeneo di megabanana-gusciorosso-fulmine (gridando allo scandalo per il torto subito), altrettanto ci si esalta quando alla gara successiva si scatena sugli avversari un inferno a base di stella-categnaccio-guscioviola (sempre accompagnato da irridenti urla beluine).

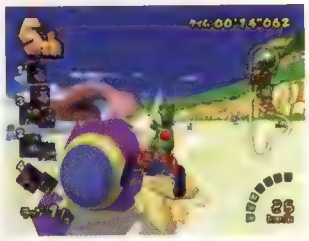
Le sfide all'ultimo palloncino rappresentano il distillato più puro del concetto di multiplayer, dove la tattica e l'abilità si fondono con l'insulto più nero

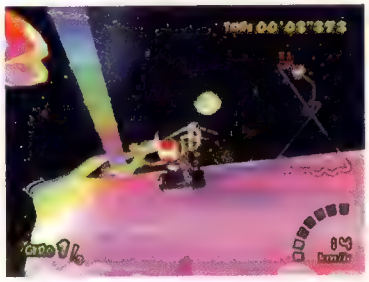
Dispiace notare come *Double Dash!!* abbia preferito allontanarsi dalla guida fatta di curve e saltelli certosini che contraddistingueva gli episodi per SNES e GBA, avvicinandosi invece alle piste larghe e 'sempliciotte' di *Mario Kart 64*. Il pilota che è in ognuno di noi deve limitarsi a scoprire le numerose scorciatoie e non viene mai chiamato a domare anguste sequenze di curve e controcurve se non nelle ultime piste. Il gioco in singolo finisce così per perdere parte del proprio fascino e la facilità dei primi campionati non aiuta.

L'altro lato della medaglia, il multiplayer, brilla invece come una supernova ancor più che in passato: un'affermazione da non prendere sottogamba visto che le cartucce degli episodi precedenti hanno maturato abbastanza 'ore lavoro' in multiplayer da poter meritare una pensione (persino in Italia). La novità del 'doppio pilota' consente a due amici di alternarsi tra i compiti di guida e di lancio dell'arsenale, relegando a chi si trova dietro anche il compito di distribuire il peso per affrontare con maestria le derapate più vigorose. I campionati in multiplayer affrontati da due coppie regalano una pioggia di divertimento non indifferente, pioggia che si trasforma poi in un vero e proprio diluvio universale quando si punta invece alla modalità Battaglia. La caccia ai palloncini è più in forma che mai, arricchita dalla possibilità di mettere in pratica veri e propri furti ai danni dei palloncini altrui (le grida di dolore e gli insulti di chi rimane smutandato sono un'esperienza sonora che tutti dovrebbero provare). Alla festa si aggiungono poi la modalità Bob-ombe che consente di accumulare bombe al posto dei normali bonus, tutte da lanciare in pasto agli avversari: il caos qui è l'unico despota, ma nel suo mondo dinamitardo è sempre possibile assestare bombe con raffinati rimpalli o traiettorie che giocano di crudele anticipo. Infine giunge la modalità Sole Custode: chi lo afferra e riesce a tenerselo fino allo scadere del tempo, vince. Gli altri giocatori possono intanto subissarlo di mazzate per acciuffare l'agognato sole.

Giocare con tre amici in altri contesti videoludici difficilmente offre la dose di divertimento proposta da *Double Dash!!*, quando per divertimento si intende tanto il gusto di centrare con un guscio verde di sponda un avversario in scivolata, quanto il godimento ricavato dalle successive minacce di morte e piovute di santi. *Mario Kart: Double Dash!!* è l'ennesima dimostrazione dello strapotere di Nintendo nell'ambito dei party game. Rinunciarvi è lecito solo se non si hanno amici con cui condividerlo.

Voto: Otto su dieci





Le piste finali sono quelle che regalano più brividi. La scivolata, quando eseguita con maestria, consente di sprigionare un piccolo turbo

No LAN, no party

Oltre al classico split-screen per il multiplayer da due a quattro giocatori, *Mario Kart: Double Dash!!* prevede anche il collegamento in LAN con altri GameCube (fino a 8 per un totale di 16 giocatori), a patto di avere tutti l'adattatore di rete, un hub se si è in più di due, il relativo numero di cavi ethernet e una copia del gioco per ogni postazione. Giocare ognuno sul proprio televisore è uno sfizio da ricchi, mentre otto giocatori che si accalcano in una stanza su due postazioni sono l'indiscutibile primo segno dell'Apocalisse imminente.

Project Gotham Racing 2

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Bizarre Creations** Multiplayer: **2-16 Split-screen, LAN, Online**

Lo showroom è un reale ambiente poligonale nel quale muoversi in stile FPS. Al suo interno è possibile ammirare le auto, sbloccarle utilizzando i gettoni kudos o utilizzarle per un test sul circuito di prova

Ogni videogioco ha un 'high concept'. Un elemento intorno al quale ruota l'intera esperienza di gioco. In *Gran Turismo* è l'automobile, in *F355* il pilota, in *Burnout* il pericolo. Nel nuovo episodio di *Project Gotham Racing* è l'obiettivo. All'interno dei menu dell'opera Bizarre Creations, il giocatore viene investito da una piena di gare, di tracciati, di città. Un complesso di competizioni da abbattere attraverso un sistematico lavoro di completamento.

La 'filosofia dell'obiettivo' di *Project Gotham Racing 2* si esprime perfettamente a partire dalla modalità in singolo, composta da tre sezioni (Campionato Mondiale Kudos, Gara Arcade e Attacco al Record), per un totale di oltre 400 sfide. Il Campionato Mondiale Kudos adotta una struttura in classi di auto, imponendo di completare sequenzialmente tutte le gare previste per accedere alla classe successiva. Al suo interno si avvicendano le diverse tipologie di competizioni, da quelle classiche (contro uno o più avversari) alle prove a cronometro, dai percorsi di slalom tra i coni ai test di velocità. La Gara Arcade ripropone le stesse tipologie, obbligando all'uso di una precisa vettura per ogni prova. L'Attacco ai Record offre test cronometrati divisi per auto o tracciati. È l'esaltazione della vittoria. La gratificazione da completamento perfettamente inquadrata in un plotone di vere e proprie missioni di guida. Ma non solo.

L'obiettivo, nel videogioco, non ha peso autonomo. È la sfida a definirne il valore. Ma anche in quest'ottica, *PGR2* garantisce un'esperienza di gioco ben articolata. Il giocatore sfida l'avversario computerizzato, l'avversario umano, il tempo, ma prima di tutto la sua auto. L'impianto di guida affonda la sua tradizione nell'approccio arcade, ma riesce ad aprirsi a numerosi approfondimenti di

> "All'interno dei menu il giocatore viene investito da una piena di competizioni da abbattere attraverso un sistematico lavoro di completamento"

stampo simulativo. L'accelerazione analogica costringe a gestire con attenzione la potenza, per evitare verosimili perdite di controllo. L'effetto pendolo (uscita di curva) e la perdita di aderenza in frenata (entrata in curva) incombono sul pilota contribuendo ad accrescere la tensione in qualsiasi tratto non rettilineo. La propensione delle auto alla derapata avvicina l'esperienza di gioco di alcune gare alle dinamiche di *Colin McRae*, compiacendo anche il lato oscuramente rally del giocatore. Un elemento al quale contribuisce la natura cittadina dei tracciati, ottimamente strutturati ma costruiti su strade generalmente anguste. Al rettilineo infinito viene preferito l'intreccio di curve, allo spazio di fuga il guardrail, ma l'appagamento della guida non diminuisce, al contrario. *PGR2* si presta all'interpretazione: traiettoria perfetta o curva in derapata, filosofia di *F355* o di *Burnout*. Non chiamatelo solo arcade.

La sezione multiplayer di *PGR2* si apre sulle classiche modalità in LAN e split-screen, ma soprattutto sulla componente online. L'accesso in rete permette di confrontarsi direttamente o indirettamente con il resto del mondo, attraverso le classifiche, il download di ghost e, in particolar modo, le gare online. Le sfide in tempo reale, basate sui punti kudos o sui tempi migliori, permettono la partecipazione di un massimo di 8 piloti, vantando inoltre un buon livello di customizzazione. L'attrattiva del Live apre una dimensione di gioco parallela in *PGR2*. Un fattore che influisce con decisione nella valutazione soggettiva del prodotto. Nonostante l'opera di Bizarre Creations conti su una struttura complessiva molto solida, l'impatto a medio termine porta infatti alla luce alcuni limiti del gioco offline. La ripetitività dell'azione, problema ricorrente nei racing game, viene amplificata dall'assenza di elementi che interrompano la sequenza infinita di gare. Manca una componente strategica, come la gestione del garage per l'accesso alle competizioni. Manca una componente tecnica, come la messa a punto della propria auto. Manca una componente collezionistica, annullata da uno showroom che permette di provare/ammirare liberamente quasi ogni auto. Il livello di difficoltà, oscillante per oltre metà del gioco su valori medio-bassi, permette di acquistare subito l'auto più potente di ogni classe, con la quale superare in agilità tutte le prove. L'intelligenza artificiale degli avversari, da parte sua, non riesce nel salto di qualità auspicato nel precedente episodio. La traiettoria è legge. E la CPU rispetta la legge, a prescindere dalla presenza del giocatore. Una condizione che comporta troppo spesso fasi di gara demolitorie, in stile *Destruction Derby*, portando all'incidente che, ai livelli più avanzati, può costringere a riprendere la sfida dall'inizio.

Nel sangue del giocatore c'è la tensione all'obiettivo. E Bizarre Creations lo sa. *PGR2* riesce a sfruttare con buon stile il richiamo della sfida, modellando l'esperienza ludica sull'ottima realizzazione tecnica ma, soprattutto, sull'eccellente equilibrio del controllo. Il supporto Live è l'anima nuova del gioco, in grado di fare la differenza, per l'appassionato, tra gioco di valore e must buy. Ma a prescindere dal Live, e nonostante alcuni limiti, *PGR2* rimane un titolo massiccio. Un gioco che bussa alle porte del Paradiso dei migliori racing game di sempre.

Voto: Otto su dieci

Il gioco mette a disposizione quattro visuali, due esterne e due con camera posizionata nella parte frontale dell'auto. Le visuali si differenziano per la posizione più o meno ribassata dell'inquadratura

Ogni prova può essere affrontata a 5 diversi livelli di difficoltà, ognuna con 'bonus completamento' superiore alla precedente. Il gioco permette di ripetere le gare per ottenere punteggi migliori. Al termine della prova, il giocatore incassa i punti in più eventualmente totalizzati rispetto alla precedente prestazione

Guido ergo kudos

Il sistema dei kudos, elemento portante della serie, elargisce punti in relazione allo stile di guida del pilota. Tra i fattori valutati (in tempo reale) ci sono la traiettoria, la derapata, il salto o il sorpasso, oltre che il tempo, la posizione o i danni subiti. Eseguendo le manovre entro due secondi l'una dall'altra è possibile guadagnare punti combo. Il sistema si dimostra molto appagante nelle prove di slalom tra i coni, che assumono la forma di una sessione di evoluzioni in stile Tony Hawk. I punti guadagnati accrescono il livello kudos del giocatore, in un sistema simil-RPG che elargisce gettoni (utili per acquistare auto) ad ogni avanzamento di livello.

Tony Hawk's Underground

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Neversoft** Multiplayer: **2 Split-screen, 2-8 Online (solo PS2)**

Il gran numero di poligoni impiegati da Neversoft per costruire i livelli di *Tony Hawk's Underground* non impedisce al gioco di risultare molto veloce. A risentire di tanta ricchezza grafica, però, è la fluidità complessiva, non sempre ottimale

Partire da un sobborgo malfamato, popolato da spacciatori e tipi loschi assortiti, e ascendere all'olimpo degli skater professionisti superando difficoltà di ogni tipo, non ultimo il tradimento di un amico ritenuto fedele. Anche questa, se vogliamo, può essere un'interpretazione del sogno americano, ed è esattamente ciò che l'eroico giocatore è chiamato a fare in *Tony Hawk's Underground*. Dimenticata l'impostazione fondamentalmente basata sui professionisti dello skate, comunque presenti in abbondanza, Neversoft ha scelto di focalizzare l'attenzione sull'utente, consentendogli di creare un personaggio a sua immagine e somiglianza (le opzioni di personalizzazione sono praticamente infinite) e di fiondarlo alla ricerca di un posto tra i grandi del suo sport preferito. Il tutto si risolve in una modalità Story suddivisa in un buon numero di capitoli, ciascuno dei quali vede il giocatore impegnato nel conseguimento di un certo numero di obiettivi utili a farne decollare la carriera. La storia è strutturata come un unico, lungo viaggio attraverso diverse locazioni caratterizzate da competizioni specifiche, con la trama che si evolve di pari passo con i progressi dell'utente. Peccato, però, che tale evoluzione sia piuttosto scontata e prevedibile, nonché narrata in modo vagamente pecoreccio. Un'innovazione sfruttata solo a metà, insomma, e questo sembra essere un po' il leit motiv di *Tony Hawk's Underground*...

"La grande novità di *THUG* è costituita dalla possibilità di scendere dalla tavola per proseguire a piedi o a bordo di alcuni veicoli"

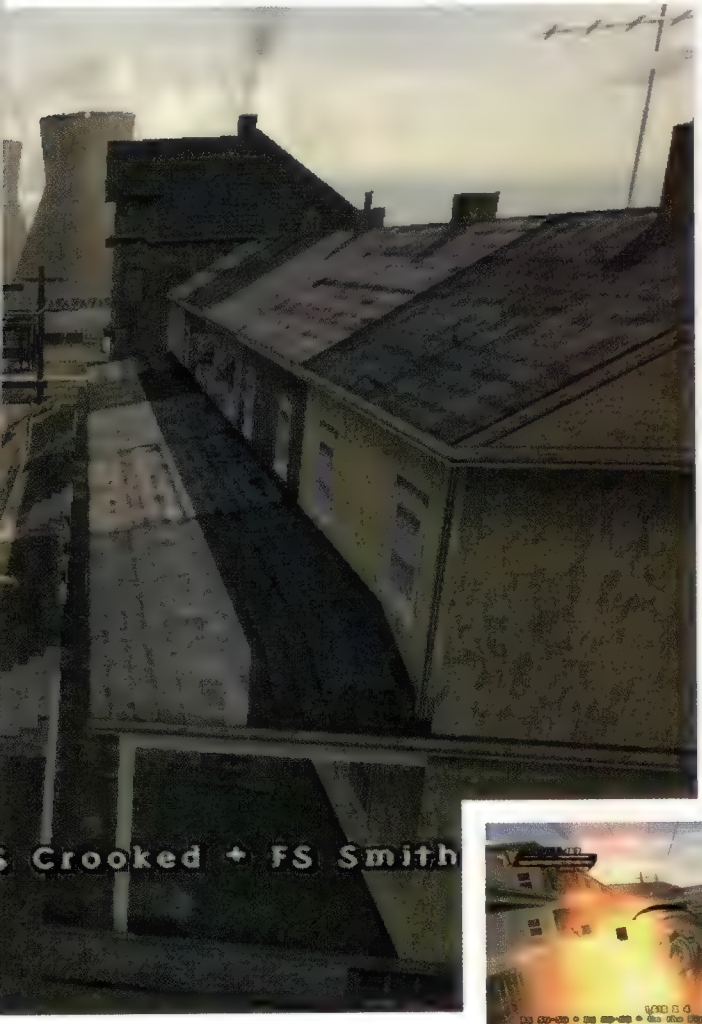
L'altra grande novità di questa quinta edizione del franchise sportivo di Neversoft, infatti, è costituita dalla possibilità di scendere dalla tavola per proseguire a piedi, o addirittura a bordo di alcuni veicoli. Nel primo caso, si può guadagnare l'accesso ad aree irraggiungibili con lo skate e, soprattutto, incorporare la deambulazione su gambe all'interno delle combo eseguite a bordo della tavola. Ciò amplifica notevolmente la varietà e la portata delle spettacolari concatenazioni in cui è possibile prodursi, con tanto di cambi di direzione effettuabili in qualsiasi momento e rapidi spostamenti da un piano all'altro dello scenario, ma l'impatto di questa aggiunta sul gameplay è decisamente inferiore a quello registrato con l'introduzione dei manual (*THPS 3*) e dei revert (*THPS 4*). Ma non è questo il punto: il punto è che le sezioni a piedi e quelle al volante, forse inserite per dare al gioco quel tocco di *GTA* che in fin dei conti non guasta mai, sono accomunate da un sistema di controllo francamente atroce, del tutto incapace di reggere il confronto con quello, ormai perfetto, relativo alle evoluzioni sullo skate. Restando sulla tavola ci si può avvalere di un sistema di comando preciso, intuitivo, grazie al quale è possibile esibirsi in centinaia di acrobazie tremendamente coreografiche e soddisfacenti. Il che non fa che aumentare la delusione per l'occasione mancata da Neversoft con l'appiedamento degli atleti e la loro sistemazione sul sedile di guida: due soluzioni potenzialmente interessanti, ma tristemente sprecate.

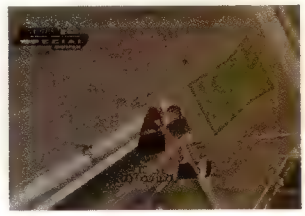
Il design dei livelli, al contrario, è assolutamente eccezionale. Le locazioni sono molto estese e articolate, presentano miriadi di opportunità per l'esecuzione di trick di ogni ordine e grado e non soffrono della classica sindrome di 'sovraffollamento da elementi sfruttabili', cosa che si traduce in una topografia inaspettatamente realistica. L'apertura progressiva delle zone che compongono i livelli e l'ineccepibile interconnessione delle aree dedicate alle acrobazie (collegate tra loro da fenomenali 'linee' da grindare), inoltre, valorizzano l'esplorazione delle arene ed incitano a provare tutte le evoluzioni disponibili, complice il buon bilanciamento tra le sezioni studiate per i trick a terra e quelle più adatte alle evoluzioni aeree. L'inclinazione allo spreco di cui Neversoft pare essere caduta vittima, però, è sempre in agguato: gli obiettivi da raggiungere nell'ambito di ogni livello mancano spesso e volentieri di qualsiasi forma di originalità e immaginazione, quasi fosse sparita la maggior parte della verve che caratterizzava i primi episodi della serie.

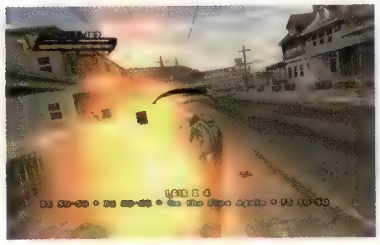
Alla luce di quanto esposto è una vera fortuna che all'utente sia stata concessa la facoltà di creare da zero i propri obiettivi, da piazzare poi nelle arene costruite con l'ausi-

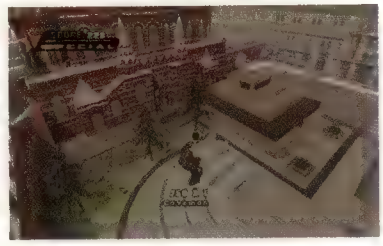
L'allenamento è tutto...

Nel lodevole tentativo di integrare tutti gli aspetti del gioco con la progressione della storia, Neversoft ha modificato radicalmente il sistema in base al quale l'abilità dello skater controllato dal giocatore cresce gradualmente. In *Tony Hawk's Underground* le capacità degli atleti sono determinate (come sempre) da una lista di parametri che ne esprimono la confidenza con il salto, le rotazioni, le acrobazie al suolo e via dicendo, ma stavolta per incrementare tali parametri è necessario raggiungere degli obiettivi strettamente legati alle statistiche stesse. Per migliorare la capacità di salto, ad esempio, potrebbe essere necessario toccare una certa altezza in volo, mentre scivolando per un dato numero di metri si andrebbe ad aumentare la bravura dello skater nei grind.









A patto di essere in possesso dell'adattatore di rete, gli utenti della versione PlayStation2 possono chiedere a Neversoft di convertire un'immagine digitale del proprio volto in un formato compatibile con il gioco, per poi applicarla sulla testa del proprio skater

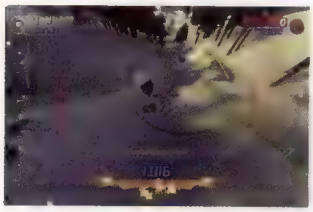
La discreta modellazione degli skater trova un perfetto complemento nelle ottime animazioni, arricchite in questa edizione da una serie di nuove cadute, più varie e più disastrose di quelle viste nei precedenti capitoli della serie

lio dell'apposito e completissimo editor. Completezza che caratterizza anche la schermata di generazione dei trick personalizzati, componibili tramite un'interfaccia per certi versi simile a quelle dei programmi di montaggio video. Il livello di difficoltà selezionabile (una novità assoluta per questa serie), i numerosi segreti da sbloccare e la nutrita sezione multiplayer (anche in rete nella versione PlayStation2) incrementano infine la longevità di un prodotto che rimane comunque divertentissimo ed esaltante, ma che denuncia un preoccupante calo di creatività da parte di Neversoft. La fantasia dimostrata da Z-Axis con lo sfortunato *Aggressive Inline* è lontana, mentre la spiacevole sensazione che il franchise legato al nome di Tony Hawk non abbia più molto da dire (perlomeno ai veterani della serie) inizia a farsi insistentemente vicina.

Voto: Sette su dieci

Amped 2

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-8 Split-screen, LAN, Online**



Nei 'photo shoot' bisogna passare attraverso un percorso di anelli, portando a casa nel contempo il punteggio richiesto

Nella nicchia dei giochi di snowboard non s'era mai vista una lotta così aspra come quella attualmente in corso fra *SSX3*, *1080° Avalanche* e questo *Amped 2*. In una cabinovia ludica così stipata è inevitabile trovarsi un po' stretti, e sebbene **Videogiochi** abbia già proclamato *SSX3* come il proprio asso delle nevi, anche il titolo Microsoft sa sgomitare a sufficienza da conquistarsi lo spazio dovuto nel cuore degli snowboarder virtuali.

L'arma vincente del gioco EA è costituita dal suo magico equilibrio tra l'accessibilità del sistema di controllo e le articolate possibilità di movimento e di trick concesse: la casa americana celebra una volta di più la sua vocazione videoludica populista, creando un prodotto in grado di soddisfare un po' tutti. Microsoft Game Studios, d'altro canto, punta alla nicchia nella nicchia, ai sommelier della neve digitale, ai giocatori ipertecnici, a quelli per cui ormai *Tony Hawk* è un gioco fin troppo arcade. Come una campana di una chiesetta montana, *Amped 2* scandisce i rintocchi della propria anima: Tecnica. Tecnica. Tecnica.

Beninteso, la piacevolezza di una discesa senza pretese in *Amped 2* è garantita. Il track design è eccellente, e compensa la lunghezza limitata delle piste con una qualità audiovisiva lodevole: gli alberi sono proprio dove il giocatore vorrebbe che siano, la profondità di campo permette di vedere fino a fondovalle e le grida degli altri snowboarder sono secche e dirette, col riverbero assorbito dalla neve proprio come avviene in montagna. **Videogiochi** plaude agli sviluppatori per aver sciorinato su lamine e pendenze multisampling, vertex shading, bump mapping nel migliore dei modi, ovvero generando dei panorami montani verosimili e uniformi: penserete a neve, aria e ghiaccio, non a modelli poligonali e a frame rate. Niente fuochi artificiali o altre amenità à la *SSX*. La natura è assurta a spettacolo e la tecnologia fa di tutto per celare se stessa nel celebrarla.

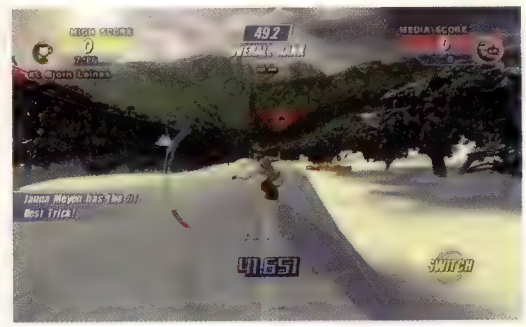
"*Amped 2* è paurosamente affacciato su un baratro, con un bilanciamento tra piacere e dolore tagliente come una lamina appena forgiata"

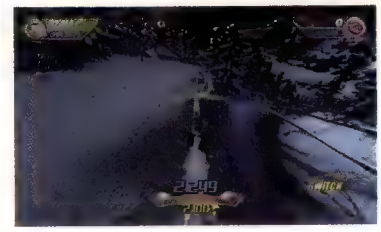
Inevitabilmente, tutto questo ben di dio di scenario richiamerà all'interazione: il giocatore vorrà provare un salto. Vorrà cimentarsi in un'acrobazia. Vorrà proiettarsi da una rampa in alto, sopra i cavi della seggiovia, dove prodursi in un grind lungo e piacevole come le tazze di caffè servite a Twin Peaks. E qui la silhouette montana della curva d'apprendimento ha la prima brusca impennata: come già il primo *Amped*, questo seguito sfrutta costantemente entrambe le leve analogiche, la sinistra per i movimenti e le rotazioni in volo, la destra per i grab, oltre ai pulsanti e ai tasti dorsali. Ma non è tutto: la vera croce e delizia di *Amped 2* è l'introduzione dello stile come variabile oggettiva e manipolabile dal giocatore. Per ottenere i migliori risultati dovrete decidere una velocità di rotazione e mantenerla stabile per tutto il salto, tenendo sospesa la leva analogica in una posizione appena prima del suo limite estremo; una simile logica… analogica funziona per i tasti dorsali nei grab e nei grind. Non è facile: è tutto sommato raro usare in modo senziente le sfumature intermedie di leve e tasti. Ci vuole tecnica: i punti stile fioccheranno, sciogliendosi altresì come neve al sole se perderete la corretta postura del pollice. Più umiliante di cadere.

Come avranno intuito gli aficionados degli sport estremi simulati, si tratta di una innovazione molto significativa, che tradisce felicemente il dogma della serie di *Tony Hawk's Pro Skater* 'riempi con palate di trick ogni singolo salto o grind', all'opposto incoraggiando l'armoniosità e la fluidità dei movimenti. Ma non è tutto esercizio di stile. Dal vecchio *Tony* viene desunta la possibilità di concatenare i diversi momenti acrobatici senza perdere la sequenza di incremento della combo: è sufficiente legare le varie acrobazie atterrando in butter (meglio noto come manual: occorre avanzare in equilibrio sulla punta o la coda della tavola), beneficiando in questo modo di ulteriori moltiplicatori del punteggio.

Tra il dire e il fare, tuttavia, c'è di mezzo un cumulo di neve: quella che l'utente mangerà per le prime ore di gioco a furia di capitombolare. Se nella modalità Ride like a pro si parte con le statistiche pompate di un campione, in quella Career, spina dorsale del single player, occorrerà guadagnare punti statistica superando decine e decine di obbiettivi differenti, solcando di volta in volta nuove piste o versioni delle medesime con la partenza situata sempre più a monte.

Coloro che avranno la forza di fare proprio fino in fondo il sistema di controllo, giungeranno a quel magico punto in cui la tecnica si fonde con il puro intuito, trasformando l'esperienza ludica in qualcosa di molto simile al tiro con l'arco zen. A quel punto in cui si esegue una combo da mezzo milione senza pensare che si doveva andare in *butter*, che forse l'inclinazione della leva era sbagliata, che ci stava ancora un bel 180°. Senza pensare a *niente*. Vuoti e sicuri, cedevoli e immortali. D'altro canto lo zen non è, né vuole essere, per tutti, e molti giocatori si ritroveranno a invocare più che altro





Un fotografo sta inquadrando lo snowboarder durante un valido grind: il punteggio andrà a rimpinguare il 'media score' in alto a destra

il Tozzi di "sciogli questa neve/che soffoca il mio petto", asfissiati dalla frustrazione senza Gloria dei cimenti più avanzati del Career mode. Non migliorano le cose alcuni bug che inghiottono lo snowboarder *dentro* la montagna, spesso in corrispondenza degli obbiettivi più ostici, scaraventando il giocatore fuori dall'altrimenti impeccabile effetto di sospensione dell'incredulità. Diamine, allora è davvero un videogame.

Amped 2 è paurosamente affacciato su un baratro, con un bilanciamento tra piacere e dolore tagliente come una lamina appena forgiata. Maestoso e vertiginoso, doloroso come gli scarponi stretti a fine giornata, il gioco Microsoft offre tuttavia punte di gratificazione divine, al prezzo di una frustrazione non certo tollerabile da tutti. Meglio il softcore patinato di *SSX3* o l'hardcore montanaro di *Amped 2*? Al lettore la scelta: in fondo i soldi dello skipass sono i suoi.

Voto: Otto su dieci

Si noti come i punti stile (in giallo) crescono più rapidamente di quelli attribuiti per l'acrobazia in sé (in blu). La barra arancione indica quanto sia stiloso il trick in corso

C'è vita sui monti?

Parecchia, e non solo il sabato sera. Vivere online le montagne di *Amped 2* si rivela un'esperienza psicotropa, accalappiante, gioiosa. Col Voice Communicator il giocatore può finalmente chiamare un amico cinquecento metri più a valle senza fare la figura del burino, ma soprattutto organizzare sfide di varie tipologie, le cui regole sono tutte piacevolmente modificabili. Tuttavia, senza aver racimolato statistiche perfette nel Career mode, si può dire addio a qualsiasi chance reale di competizione su Live. E battere in split-screen il fratello minore non è più la stessa cosa, sapendo di essere duemillesimi in graduatoria mondiale. Migliorarsi è un obbligo, fare un mazzo così a quel canadese dell'altro giorno una missione.

SOCOM II U.S. Navy SEALs

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Zipper Interactive** Multiplayer: **2-16 LAN, Online**

La pressione decisa del tasto triangolo permette di lanciarsi immediatamente a terra (anche in corsa) senza passare per l'assetto intermedio. Per assumere quest'ultimo è sufficiente un tocco leggero

Non è necessario andare oltre il primo ordine di "Breach, Frag and Clear" per rendersi conto che i protagonisti di *SOCOM II U.S. Navy SEALs* (videogiocatore escluso) condividono col prequel il medesimo livello di demenza digitale. Due compagni si dispongono ai lati della porta, un terzo si avvicina, afferra la maniglia, apre e rilascia la granata... che rimpalla sullo stipite e ritorna al mittente, scatenando il panico. E non è necessario stressare il gioco fino allo sfinimento per snidare i bug di cui è formidabile collezione. È sufficiente accostarsi al muro che separa da un terrorista consapevole della propria presenza per essere raggiunti dal calcio del suo fucile *attraverso* la parete. Cose che capitano. Come il commilitone che spara alla schiena pur non avendo mosso un passo nella sua linea di tiro, che decide di lasciarsi precipitare in una cava sotterranea (e di incrinarsi un femore) piuttosto che discendervi attraverso l'apposita scala a pioli, che si incastra negli elementi della scenografia costringendo ad un penoso recupero fatto di contrordini e spintoni o che decide semplicemente di non obbedire a nessun comando di movimento rimanendo congelato sul posto.

"Le due nuove tipologie di gioco amplificano le opzioni di svago, contribuendo a fare di *SOCOM II* una seria minaccia alla propria vita sociale"

Onestamente, da un punto di vista squisitamente statistico, la situazione non è così drammatica come appare. Dette 'disfunzioni' non infastidiscono per la loro (minima) occorrenza, ma per il peso esercitato sull'esito di ogni operazione. È sufficiente che un proprio compagno dia segni di squilibrio per mandare all'aria mezz'ora di cauta infiltrazione vissuta col fiato sospeso, mentre la mancanza di checkpoint appesantisce l'entità di una punizione già di per sé ingiusta con l'obbligo di ripetere la missione dal principio. E la noia comincia a strangolare il piacere dell'infiltrazione. Tentativo dopo tentativo, si memorizzano dislocazione e comportamenti delle guardie, acquisendo quell'improbabile preveggenza che prelude ad un approccio al gioco sempre più meccanico e sempre meno ansiogeno. Certo la varietà di strategie elaborabili ad ogni tentativo aiuta a combattere la noia, ma espone altresì al rischio di incorrere in nuove prove della superficialità con cui è stata condotta la fase di testing. Ed è un vero peccato perché *SOCOM II* sa offrire momenti davvero memorabili, restituendo egregiamente il sapore delle operazioni clandestine.

L'ottimo design di queste ultime evidenzia la collaborazione fra Zipper Interactive e il Naval Special Warfare Command proponendo una ricca e diversificata raccolta di obiettivi credibili, dal recupero del personale di un'ambasciata sotto assedio terroristico alla ricerca e al disinnesco di ordigni esplosivi in una centrale idroelettrica.

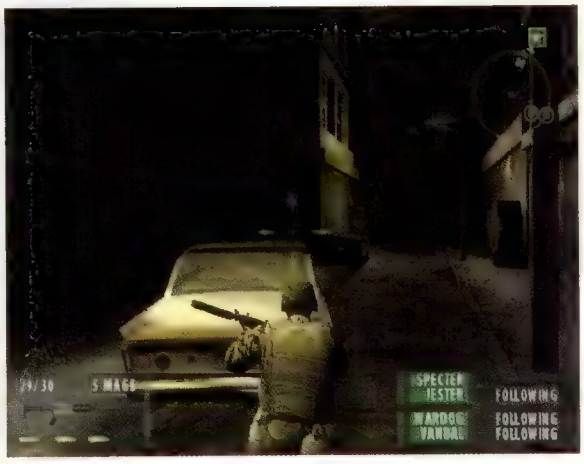
Alla luce di quanto esposto, chi avesse già scorto il voto in calce a questa recensione potrebbe sospettare che si tratti di un refuso. Ma non è questo il caso. Esattamente come nel prequel, la modalità offline di *SOCOM II* non ne rappresenta la colonna portante, ma va interpretata come una sorta di articolato tutorial in vista della ben più appagante e centrale modalità online. Le novità introdotte sono tali e tante da far piangere di commozione i reduci del primo *SOCOM*. Tutti i difetti del prequel sono stati eliminati, dove si poteva rifinire si è rifinito e dove si poteva arricchire si è arricchito. Di fatto, *SOCOM II* offre l'esperienza online più galvanizzante e sofisticata che un utente console possa desiderare.

Senza entrare nello specifico dei singoli accorgimenti adottati da Zipper Interactive (impresa che meriterebbe un intero allegato), è sufficiente sottolineare che tutti puntano a rafforzare l'importanza di un lavoro di squadra adeguatamente orchestrato, suggerendo altresì l'adozione di tattiche di guerra meno sfrontate. La precisione di tiro è stavolta influenzata pesantemente dal movimento, dall'assetto e dal rate of fire, scoraggiando così gli scontri a fuoco ravvicinati (a patto di non imbracciare un fucile a pompa). L'armamentario è stato sottoposto ad una totale 'riequilibratura' che amplifica le differenze prestazionali ed impone una scelta più accorta in vista della strategia da adottare o del ruolo assunto nell'ambito del team. E sì, ora anche i terroristi dispongono di armi silenziate.

Le mappe, infine, sono semplicemente magnifiche. Tanto quelle inedite (immense e rigogliose), quanto quelle riprese dal precedente capitolo (qui riviste più o meno pesantemente in termini strutturali e ambientali) godono di una diversificazione stupefacente.

Campeggio

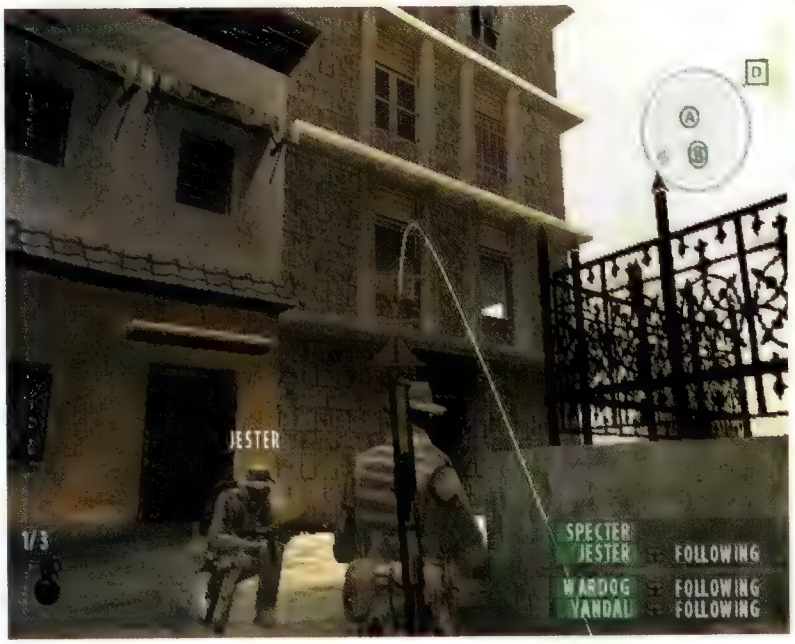
Sebbene le nuove mappe di *SOCOM II* offrano diversi luoghi adatti al 'campeggio', l'efficacia di questa tecnica ha subito un deciso ridimensionamento. La possibilità di detonare con un colpo di pistola o una granata tanto le claymore quanto le inedite mine antiuomo eventualmente piazzate dal campeggiatore, scongiura gli stermini di massa perpetrati dai giocatori più subdoli. Zipper Interactive ha dimostrato consapevolezza del problema anche in fase di rimodellazione delle vecchie mappe, aprendo vie d'accesso secondarie a potenziali covi. È il caso, ad esempio, della nuova Desert Glory. Qui i terroristi erano soliti rintanarsi nella prigione assieme agli ostaggi ed attendere l'irruzione dei SEAL dall'unico corridoio d'accesso. In *SOCOM II* è possibile demolire una delle pareti perimetrali della prigione con una carica di C4, dando quindi modo di allestire nuove ed imprevedibili strategie di clearing.



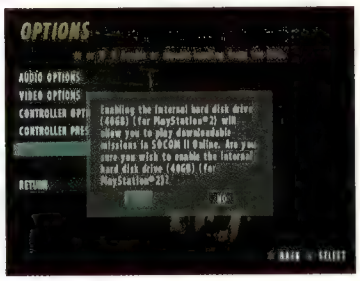
Dal villaggio brasiliano alla palude amazzonica, dalla cittadina albanese al cantiere navale, ogni scenario è un piacere da esplorare e da studiare a tavolino per elaborare le specifiche strategie del caso. Le due nuove tipologie di gioco (Breach ed Escort) amplificano ulteriormente le opzioni di svago, contribuendo a fare di *SOCOM II* una seria minaccia alla propria vita sociale e al quieto vivere familiare.

Lacunoso nella sua modalità offline, eccezionale in quella online, il nuovo titolo di Zipper Interactive sfugge ad un'esatta valutazione numerica. Ingiusto punirlo per le sue deficienze (perché non è solo uno sparatutto a squadre). Inopportuno premiarlo per i suoi pregi (perché evidenti soprattutto in rete). **Videogiochi** sceglie quindi la via del compromesso, della media ideale fra ciò che rappresenta per l'utente offline e ciò che propone a quello online. Fermo restando che il primo ha adesso più che mai un valido motivo per affiancare il secondo.

Voto: Otto su dieci



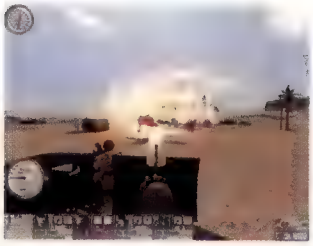
Abbiate fede nella traiettoria indicata dall'interfaccia grafica durante il lancio delle granate. A differenza di quanto accadeva nel primo *SOCOM*, l'ordigno segue diligentemente la parabola disegnata a video



La versione americana di *SOCOM II* è già predisposta al download di contenuti extra (ed eventualmente patch) sull'HDD interno. Probabile che la medesima funzionalità venga inclusa anche nella versione PAL, in uscita nel primo quarto del prossimo anno

Hidden & Dangerous 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Gathering of Developers** Sviluppatore: **Illusion Softworks** Multiplayer: **2-32 LAN, Online**



L'impiego dei veicoli terrestri è esteso alle modalità online. Ad eccezione del sidecar, tutti i mezzi consentono di trasportare almeno quattro persone

Erede del primo sparatutto strategico ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, *Hidden & Dangerous 2* ne ripropone la formula offrendo un titolo che verte su realismo e tattica in un mercato affollato di shooter cinematografici. Basato sulle eroiche azioni condotte dallo Special Air Service britannico durante l'ultimo conflitto mondiale, *Hidden & Dangerous 2* combina l'impiego di un'ampia gamma di abilità alla considerazione di svariati fattori e statistiche, esasperando la componente simulativa del gioco. *Hidden & Dangerous 2* non perdona i soldati impulsivi ed individualisti, soprattutto se giocato ad alti livelli di difficoltà. Caratteristiche quali l'elevata letalità delle armi, i diversi elementi che ne alterano la precisione e i limiti realistici nel trasporto dell'equipaggiamento rendono il giocatore più umano e vulnerabile, obbligandolo a ponderare attentamente le proprie scelte tattiche.

La versatilità del sistema di gioco dà adito all'adozione di un ampio spettro di strategie, dalle infiltrazioni a basso profilo agli assalti con armi pesanti e veicoli, passando per l'organizzazione di operazioni di gruppo. Composta da un massimo di quattro elementi, la squadra può essere gestita sia attraverso comandi rapidi destinati a tutto il team che con una complessa interfaccia in stile simulazione strategica, con cui s'inviano sequenze di ordini ad ogni singolo soldato (anche con gioco in pausa). Ordini che il comandante trasmette a voce o a gesti secondo la distanza dai suoi sottoposti. Ad eccezione dell'elenco dei tasti utilizzabili (per il quale si è costretti ad accedere ogni volta al menù delle opzioni), tutte le funzioni di gioco sono dettagliatamente elencate in un manuale particolarmente completo, nel quale si possono trovare anche brevi lezioni di strategia e schede relative alle numerose armi disponibili. L'attenta lettura del manuale ed una paziente sperimentazione sul campo sono essenziali per assimilare il sistema di controllo, la cui estrema complessità avrebbe forse potuto essere evitata senza inficiarne la completezza.

A patto di trovare compagni d'arme dotati di spirito di collaborazione, *Hidden & Dangerous 2* esprime al meglio le sue caratteristiche nelle modalità multigiocatore, anche grazie al supporto nativo della comunicazione vocale via microfono. Al gioco di squadra sono dedicate le modalità Occupation ed Objective: la prima prevede la conquista di tutte le aree della mappa mentre la seconda ha come scopo il raggiungimento di determinati obbiettivi (difesa di VIP, demolizione di strutture, ecc). Insolita, per uno sparatutto strategico, la decisone di dotare il gioco di un modalità di Deathmatch (privo dell'opzione a squadre). Una scelta che contrasta con la natura simulativa della struttura di gioco, probabilmente derivante dalla volontà degli sviluppatori di non restringerne l'utenza ai soli appassionati di titoli strategici. La stessa tendenza traspare analizzando la tipologia delle ventuno missioni in cui è suddivisa la modalità a singolo giocatore. Fra gli obiettivi proposti abbondano la conquista d'intere basi e addirittura città, operazioni poco conformi alla 'ideologia operativa' di forze d'elite quali i SAS.

Sfortunatamente questa è solo una delle tante mancanze che caratterizzano *Hidden & Dangerous 2*. L'intelligenza artificiale, sia dei propri compagni che degli avversari, si dimostra talvolta fallace, rendendo inaffidabili i primi e facili bersagli i secondi. Altri problemi includono instabilità del codice, bad clipping, aree di gioco a rischio d'incastro ed audio saltellante. Considerata la complessità del gioco, stupisce inoltre la mancanza di un selettore di tiro per le armi e l'impossibilità di attendere l'esaurirsi dell'innesco della granata prima di lanciarla. Difetti di minore rilievo, soprattutto rispetto agli enormi bachi del suo predecessore, ma che messi insieme costituiscono una frequente fonte di fastidio.

Ed è un peccato perché, nonostante tutto, *Hidden & Dangerous 2* riesce a regalare momenti esaltanti, e non solo per via della complessità della sua struttura di gioco. Anche dal punto di vista estetico non manca di sorprendere per fisica di gioco, ampiezza dell'orizzonte visivo e ricchezza delle ambientazioni, dimostrando solo parzialmente l'età del motore grafico impiegato (LS3D di *Mafia*). Convincenti anche gli effetti sonori, sia quelli provocati dalle armi che i rumori ambientali (molto suggestivo il picchiettare della pioggia sulla vegetazione della foresta tropicale).

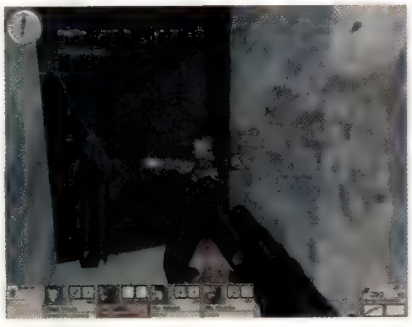
Per concludere, *Hidden & Dangerous 2* è un diamante grezzo che necessita di un ampio lavoro di ripulitura per mettere in risalto le sue qualità. Potete fidarvi di Illusion Softworks ed acquistarlo ora, oppure aspettare che vengano distribuiti un numero sufficiente di aggiornamenti 'riparatori' da poterlo giocare senza essere soggetti a ripetute frustrazioni.

Voto: Sette su dieci

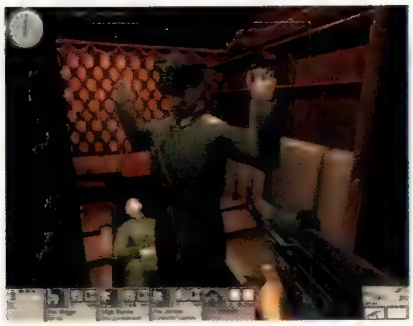
"L'IA, sia dei propri compagni che degli avversari, si dimostra talvolta fallace, rendendo inaffidabili i primi e facili bersagli i secondi"

La scelta di una delle tre visuali disponibili non ha ragioni puramente estetiche. Da essa può dipendere la propria sopravvivenza. I colpi acquistano precisione inquadrando l'obiettivo attraverso il mirino

(a sinistra) L'uso delle mitragliatrici più ingombranti è consentito solo in posizione prona, costringendo chi le utilizza a contare sul supporto dei propri compagni



Regolando la velocità dell'andatura con la rotella del mouse, è possibile attenuare il rumore provocato dai propri passi in modo di approcciare i nemici alle spalle senza essere avvertiti



Covert operations

Una tra le funzioni più intriganti di *Hidden & Dangerous 2* è la possibilità di catturare i nemici e sottrargli la divisa in modo da infiltrarsi tra le loro fila indisturbati. Per costringerli alla resa è necessario dimostrargli di non avere scampo, ad esempio bloccandogli ogni via di fuga oppure sparando colpi intimidatori. Una volta ottenuta una divisa intatta, si deve corredarla con la corretta buffetteria ed il giusto armamento, sbarazzandosi di quello in proprio possesso. Anche il più piccolo dettaglio fuori posto può insospettire l'avversario, la cui reazione sarà rapida e molto violenta.

True Crime: Streets of LA

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Luxoflux** Multiplayer: **No**

L'effettiva utilità del bullet time è compromessa dalla superficialità con cui è stato implementato. Rimane comunque un artificio visivamente appagante

Quando il gatto è in vacanza, i topi ballano, recita un antico ed abusato adagio. Dopo due anni di trionfi al botteghino, ci si appresta al primo Natale senza alcun nuovo episodio di *GTA* sugli scaffali. Così si fa avanti Activision, decisa a esplorare nuovi generi dopo i successi raccolti nell'ambito delle simulazioni di sport estremi. *True Crime: Streets of LA* prende però le distanze dalla saga Rockstar, ponendosi come ideale punto di incontro fra la libertà estrema di *GTA* e la struttura più blindata offerta da *The Getaway* di SCEE.

Il giocatore veste i panni della 'mina vagante' Nick Kang Wilson, detective della polizia di Los Angeles deciso a scavare nella feccia della città per fare luce sulla morte del padre. Questa ricerca si traduce in una serie di missioni da affrontare tanto in auto quanto a piedi, facendo ricorso ad armi ed arti marziali. Non mancano sezioni puramente stealth, in cui si è chiamati a strisciare nell'ombra per infiltrarsi in luoghi ostili. Al giocatore è inoltre concessa la libertà di divergere dalla storia principale, prodigandosi a spegnere tutti i focolai di violenza che infestano continuamente le strade della metropoli. Tutti gli arresti effettuati, sia nelle missioni 'ufficiali' che in quelle accessorie, vanno ad incrementare il proprio prestigio come tutori della legge, quantificato dal numero di distintivi in proprio possesso.

"Si tratta di guidare dal punto A al punto B, crivellare di colpi una manciata di cinesi e riempire di sberle altrettanti loschi figuri"

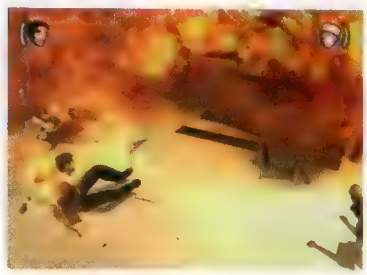
Recandosi in apposite locazioni sparse sul suolo di LA sarà così possibile sbloccare nuove mosse, armi o veicoli, a patto di sacrificare un distintivo e superare una prova di abilità.

Il lavoro di Luxoflux, alla luce della quantità lorda di carne messa al fuoco, si può riassumere nell'aggettivo 'ambizioso'. Nick è infatti capace di eseguire una moltitudine di azioni diverse, mentre ogni pulsante del controller ha utilizzi differenti in funzione del contesto di gioco. È possibile esibirsi in un bullet time in stile *Max Payne*, oppure combattere a mani nude eseguendo combo devastanti. La frenesia degli scontri è accresciuta esponenzialmente dalla possibilità di radere letteralmente al suolo gli ambienti di gioco, tutti peraltro realizzati con dovizia di particolari. Le pareti si sgretolano sotto le raffiche del mitra, mentre l'intero mobilio viene inghiottito da fumo e polvere sotto il peso degli avversari atterrati. L'azione viaggia sempre sul confine del caos incontrollato, appagando il bisogno di adrenalina del giocatore.

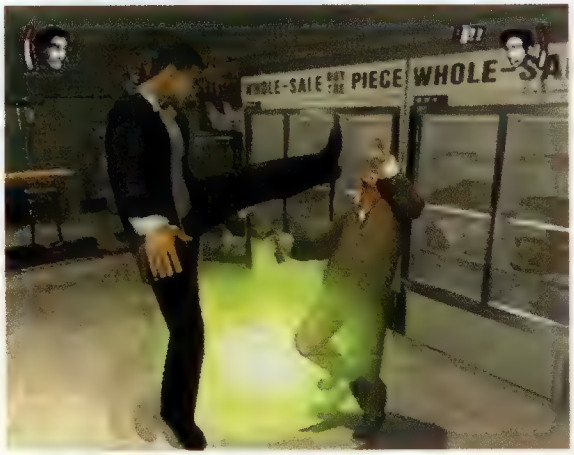
Questa esuberanza presenta però un conto salato al sistema di controllo: spesso i comandi denunciano mancanza di precisione, mentre certe acrobazie costringono il giocatore a improbabili contorsionismi sul joypad. Per non parlare di azioni troppo complesse in rapporto alla loro effettiva utilità, tanto da risultare praticamente inutili. Una per tutte: lo sparo di precisione, che richiede una pressione prolungata del tasto di fuoco per essere attivato. Peccato che nel tempo necessario ad eseguire tale manovra i criminali non si concedano una pausa.

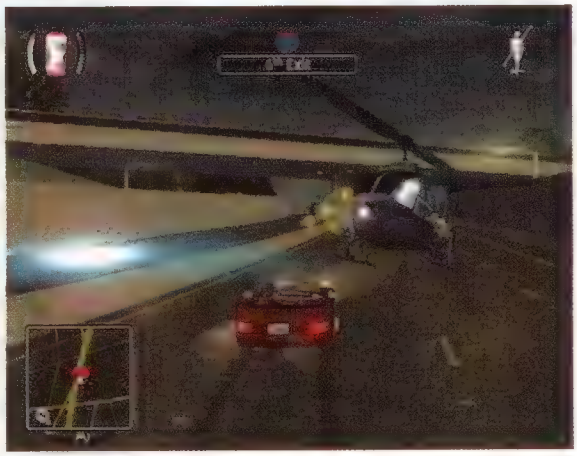
Per quanto riguarda i combattimenti corpo a corpo, invece, va riconosciuto a Luxoflux il merito di essere riuscita a bilanciare la semplicità d'uso con un minimo di profondità nel gameplay. Nick può infatti menare calci, pugni o prodursi in prese articolari. E non mancano le mosse speciali, eseguibili una volta storditi gli avversari. Il loro splendore coreografico (esaltato dallo slow motion) è pari all'entità del danno inferto al criminale di turno.

Eppure il giocattolo Activision ha un ingranaggio rotto. Il fattore che penalizza *True Crime: Streets of LA* è la mancanza di mordente: le missioni sono tutte tremendamente simili, nonché brevi e poco impegnative. Scordatevi, in sostanza, di essere stupiti con incarichi 'sopra le righe' come quelli proposti da *GTA*. Si tratta prevalentemente di guidare dal punto A al punto B, crivellare di colpi una manciata di cinesi e riempire di sberle altrettanti loschi figuri. A quel punto si potrà poggiare il controller al suolo e aspettare diligentemente la fine dell'intermezzo, peraltro indisponente nel suo voler essere a tutti i costi 'cool'.



(a sinistra) Mostrare il proprio distintivo può portare i criminali più impressionabili ad una resa indolore. Solitamente, però, si è costretti ad imporre la legge con la forza





Il puntamento automatico rende molto intuitivi gli scontri a fuoco, oltre a permettere di sparare anche quando si è al volante di una vettura

L'edizione digitale della Città degli Angeli proposta da Activision, inoltre, non presenta la medesima vivacità di *Vice City*. È una città fantasma, le cui strade sono battute quasi esclusivamente da criminali. Nessun edificio con cui interagire, nessun segreto che possa spingere il giocatore a setacciarne ogni angolo in cerca di nuove miniere di gameplay.

In apertura si è parlato di *True Crime: Streets of LA* come del punto mediano tra *Grand Theft Auto* e *The Getaway*. Anche in termini di valore assoluto, mettendo da parte le differenze strutturali fra i tre titoli, l'opera di Luxoflox va a piazzarsi nel mezzo. Pur non vantando la freschezza della saga Rockstar, *True Crime: Streets of LA* è capace di garantire momenti di sano divertimento, purtroppo intervallati da altrettanti periodi di tedio. Considerando il potenziale rimasto inespresso, **Videogiochi** si augura che il titolo Activision possa essere un punto di partenza per una serie di ben altro spessore.

Voto: Sei e dieci

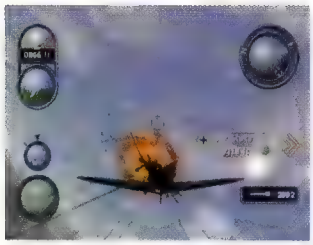
Le operazioni di infiltrazione sono poco complesse. Le maggiori preoccupazioni provengono dalla gestione della telecamera piuttosto che dall'IA delle guardie di ronda

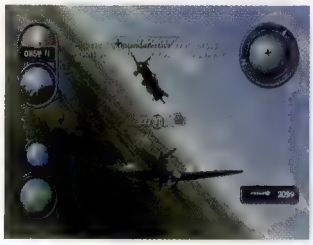
Crossroads

True Crime cerca di spezzare la linearità della storia con un sistema di bivi. In alcuni casi è possibile far procedere la narrazione anche in seguito ad una sconfitta, sebbene sia comunque necessario ritornare sui propri passi e completare quanto tralasciato per concludere le avventure di Nick. Sono però presenti differenti sequenze finali e missioni aggiuntive. Queste ultime propongono sviluppi alternativi della storia principale, rendendosi disponibili solo nelle fasi avanzate del gioco. Inoltre l'happy ending può essere compromesso nel caso in cui ci si comporti da 'sbirri cattivi' nel corso dell'avventura, sacrificando troppi innocenti o praticando un uso eccessivo della violenza.

Secret Weapons Over Normandy

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2, PC** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **Totally Games** Multiplayer: **2 Split-screen**





A differenza dei precedenti titoli di Totally Games, l'impiego di torrette e cannoni antiaerei non è deciso arbitrariamente dal giocatore, ma dalla trama del gioco

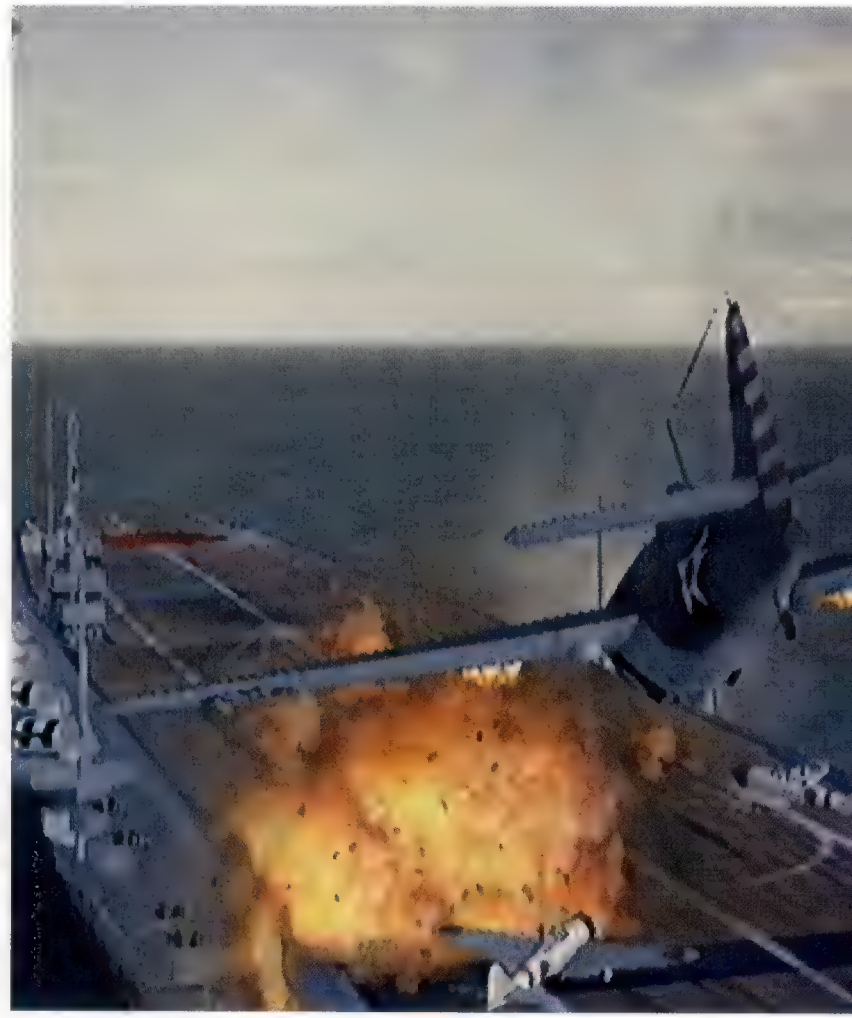
Pochi game designer hanno dimostrato la capacità di coniugare simulazione di volo e sparatutto come Larry Holland di Totally Games, autore delle trilogie di *Battlehawks* e *X-Wing* per PC. Un'abilità che LucasArts ha deciso di sfruttare per soddisfare l'attuale richiesta di titoli bellici ispirati alla Seconda Guerra Mondiale. Ma le stesse ragioni di mercato che hanno concesso a Holland di esibire nuovamente il suo estro, ne hanno però legato la creatività, costringendolo ad ottimizzare il suo progetto per l'utenza di massa di PS2 e Xbox.

Seguendo il luogo comune che vuole gli utenti delle console meno avvezzi alle simulazioni rispetto a quelli PC, Totally Games ha fortemente rivisto la formula di gioco dei suoi primi simulatori di combattimento aereo, sacrificandone la componente strategica in favore di una maggiore spettacolarità. Mentre la trilogia di *Battlehawks* offriva una campagna bellica in cui le azioni pianificate dal giocatore modificavano l'andamento della guerra, in *Secret Weapons Over Normandy* si è optato per un approccio alla *Medal of Honor*, strutturando la modalità principale di gioco come una sequenza di missioni legate da una trama di fantasia. Una storia che ha il merito di consentire al giocatore di partecipare a diversi eventi legati alla Seconda Guerra Mondiale (ambientati sia nel teatro europeo che in quello asiatico), al prezzo però di un'eccessiva frammentazione del racconto e di un ridotto coinvolgimento emotivo.

Le missioni si svolgono seguendo una sceneggiatura prefissata, senza però ricorrere alle fastidiose materializzazioni di avversari a pochi metri dal giocatore. Spesso si riesce a scorgere ed ingaggiare i potenziali obbiettivi con un certo anticipo rispetto alle segnalazioni dei propri compagni, caratteristica che affievolisce la linearità del gioco e facilita la gestione della priorità. Le missioni non si limitano alla semplice eliminazione di un bersaglio, ma sono costituite da battaglie in cui si susseguono svariati eventi, a loro volta propositivi di obiettivi (alcuni dei quali segreti) in aria e al suolo.

> "La facilità di *Secret Weapons Over Normandy*, unita alla natura blindata delle missioni, porta all'esaurimento dell'interesse nel giro di pochi giorni"

Le prestazioni del giocatore durante gli scontri influiscono sul numero di aerei che riesce a sbloccare durante il corso del gioco e sulla quantità di potenziamenti a cui è possibile sottoporli. Parallelamente alle missioni principali, esistono sfide facoltative che consentono di collezionare più rapidamente i contenuti aggiuntivi. Questi includono, oltre a velivoli e missioni bonus, anche una serie di brevi filmati girati nel museo Planes of Fame, il quale ha collaborato con LucasArts alla realizzazione del gioco.

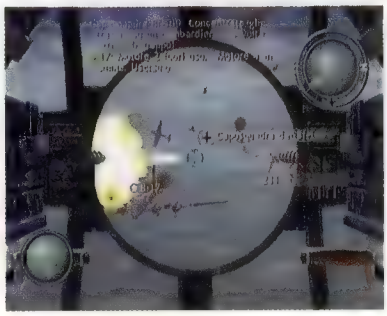


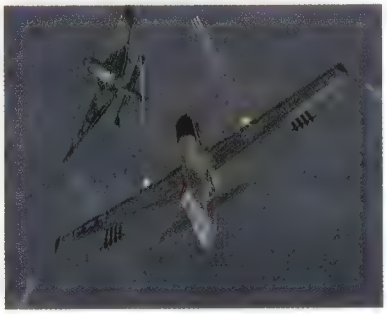
Il drastico processo di semplificazione attuato da Totally Games ha coinvolto anche la fisica ed il sistema di controllo, entrambi notevolmente ammorbiditi. Sebbene gli sviluppatori siano riusciti a restituire una discreta parvenza di realismo, consentendo ad esempio looping completi ed imbardate, il comportamento degli aerei risulta molto tollerante nei confronti degli errori più macroscopici. Ne consegue uno stile di pilotaggio istintivo, dove le uniche preoccupazioni per il pilota sono costituite all'impatto con il suolo e da saltuarie perdite di portanza. Queste facilitazioni si riflettono negativamente sul livello di difficoltà dei combattimenti, a sua volta già compromesso dalla ridotta abilità degli avversari e dalla possibilità di rallentare a piacimento la velocità del gioco. Nonostante la scarsa collaborazione offerta dai propri gregari, ai quali si possono assegnare semplici comandi, dominare il campo di battaglia non richiede particolare impegno, anche quando ci si trova in pesante inferiorità numerica.

La facilità di *Secret Weapons Over Normandy*, unita alla natura blindata delle missioni, porta all'esaurimento dell'interesse nel giro di pochi giorni, a cui sopperisce solo in parte una timida modalità a due giocatori in cooperativa o competizione. Deludente, inoltre, l'implementazione delle funzionalità legate ad Xbox Live, sfruttate solo per consentire futuri upgrade contenutistici. Una funzione ovviamente assente nella versione PS2.

Nonostante l'impiego del famigerato Renderware, che traspare dal modesto livello di dettaglio e da sporadici rallentamenti, *Secret Weapons Over Normandy* riesce a riprodurre efficacemente le battaglie

Diversi check-point distribuiti lungo il corso della missione evitano di dover ripetere l'intero livello a causa di un banale errore





Numerose missioni consentono di atterrare in aeroporti alleati per eseguire riparazioni e rifornirsi di armi. Per portare l'aereo al suolo è sufficiente attraversare un'icona posta sopra la pista

Classified

Come il titolo del gioco lascia intendere, diversi tra i ventisei aerei disponibili in *Secret Weapons Over Normandy* sono prototipi sviluppati durante la Seconda Guerra Mondiale, quali l'aereo razzo Komet tedesco e la 'frittella volante' statunitense. Sperimentale anche buona parte dell'armamento secondario equipaggiabile sui velivoli, comprendente missili aria-aria e bombe plananti guidate. Ogni mezzo possiede differenti caratteristiche di manovrabilità, velocità, potenza di fuoco e resistenza, valori incrementabili attraverso potenziamenti disponibili sia nelle modalità in singolo che in quelle in coppia.

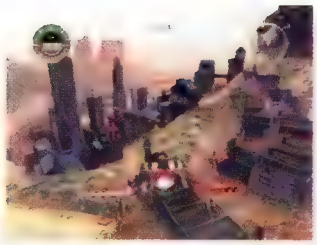
aeree della Seconda Guerra Mondiale. Gran parte del merito va attribuito alla componente audio, la quale vanta una colonna sonora orchestrale ad opera di Michael Giacchino (*Medal of Honor Frontline* e *Call of Duty*) ed effetti campionati con la collaborazione del suddetto museo.

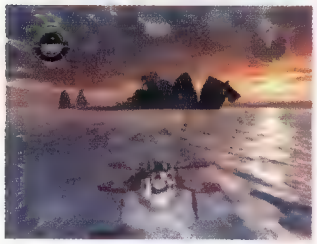
Giocando a *Secret Weapons Over Normandy* si ha la spiacevole sensazione che l'obbligo di Larry Holland di piegarsi alle richieste del mercato di massa gli abbia impedito di esprimersi al meglio. Quello che avrebbe potuto essere l'ennesimo classico a firma del gruppo statunitense, si è risolto in un gioco divertente, ma poco impegnativo. L'ideale per alimentare il proprio ego seminando un po' di terrore nei cieli. Meno indicato, invece, per chi cerca un simulatore arcade dotato del medesimo spessore dei precedenti titoli di Totally Games.

Voto: Sette su dieci

Crimson Skies: High Road to Revenge

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Fasa Studios** Multiplayer: **2-4 Split-screen, 16 LAN, Online**





L'interno delle postazioni antiaeree è molto dettagliato. Le foto delle bellezze degli anni '30 in bella vista sono una vera chicca

I passati alternativi hanno sempre un grande fascino. Ritrovarsi in epoche storiche trascorse, ma all'interno di realtà parallele, ha un effetto straniante: tutto sembra vecchio e al tempo stesso fantascientifico. Questo è l'effetto che suscita l'ambientazione di *Crimson Skies: High Road to Revenge*. La Grande Depressione del '29 non ha portato alla Seconda Guerra Mondiale, ma ad una lotta intestina tra le singole regioni degli Stati Uniti d'America. Risultato: la rete ferroviaria di quella che settant'anni più tardi sarebbe diventata la più grande potenza economica e militare del globo è praticamente inutilizzabile ed aerei e dirigibili sono diventati il mezzo di trasporto ideale per spostare merci e persone sulla lunga distanza. In pratica è come se i singoli Stati dell'Unione si siano trasformati in isole e il cielo sia diventato un oceano sconfinato solcato da pirati dell'aria e avventurieri. Nathan Zachary, il protagonista di *Crimson Skies*, è uno di loro: simpatico come Indiana Jones e seduttore come James Bond, è la classica canaglia dal cuore tenero, apparentemente incurante del prossimo, ma pronta a dare la vita per salvare il mondo dalla minaccia di turno.

È emozionante solcare i cieli al fianco di Nathan, ammirare sconfinati paesaggi sotto il suo mezzo, duellare nell'aria, abbattere pachidermici dirigibili e guardarli precipitare nel vuoto avvolti da fumo e fiamme. E tutto perché *Crimson Skies* è pervaso da uno spirito arcade che rende ogni partita avvincente come un film d'azione. Molti dei moderni simulatori di volo soffrono di un difetto congenito: quando si osserva l'azione dall'interno della carlinga del velivolo è facile perdere completamente l'orientamento e non capire da che parte sia l'avversario o dove si trovi un certo obiettivo a terra. Le cose, in genere, non vanno molto meglio quando si passa alla visuale in 'terza persona' se la telecamera rimane rigidamente incollata alle spalle dell'aereo. Il titolo Microsoft risolve il problema dotando la macchina da presa di una notevole inerzia. È come se la telecamera virtuale opponesse una certa resistenza ai repentini spostamenti del velivolo: se l'aereo accelera rimane indietro, se frena gli va quasi addosso, se vira a destra o a sinistra lascia che il velivolo si sposti su un lato dell'inquadratura e si inclina gradualmente, se scende in picchiata o sale in cabrata l'aereo finisce rispettivamente nella parte alta o nella parte bassa dello schermo. Gran parte della sensazione di leggerezza che *Crimson Skies* suscita è dovuta all'ottima gestione automatica della telecamera virtuale, un po' come accadeva nel vecchio *Sky Odyssey* (vetusto simulatore di volo per PS2 in cui non si sparava un proiettile, ma ci si divertiva ugualmente alla grande).

"Inseguire i propri avversari, infilarsi in un canyon, volare raso terra... sono tutte manovre eseguibili con una naturalezza fuori dal comune"

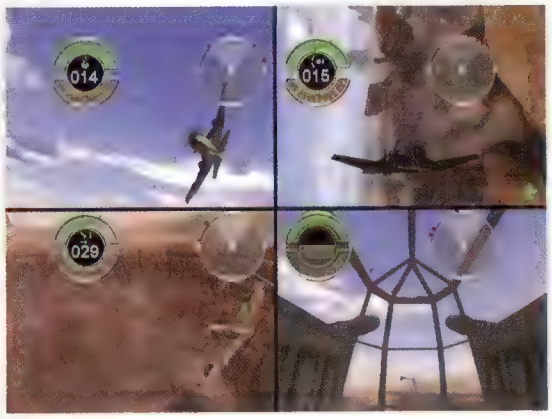
Grazie a questo ed ad altri accorgimenti (in particolare il buon bilanciamento del livello di difficoltà e l'immediato sistema di controllo), il titolo di Fasa Studios è giocabilità allo stato puro: inseguire i propri avversari, infilarsi in un canyon, volare raso terra... sono tutte manovre eseguibili con una naturalezza fuori dal comune. Utilizzando entrambi gli stick analogici è possibile prodursi in acrobazie che, oltre ad essere notevolmente spettacolari, si rivelano utilissime per effettuare repentini cambi di direzione e togliersi dai guai. E tutto questo senza mai perdere l'orientamento all'interno dell'area di gioco.

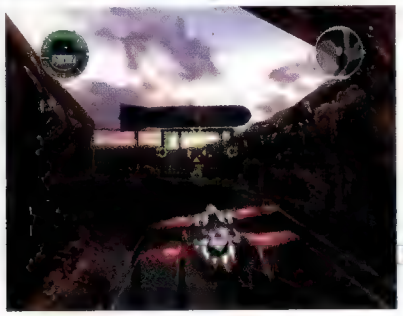
Sebbene la trama proceda in modo alquanto lineare, *Crimson Skies* riesce comunque a trasmettere un sincero senso di libertà. La possibilità di vagabondare ad oltranza negli ampi livelli (senza contare la facoltà di scegliere in quale ordine affrontare le missioni proposte) è sufficiente a far dimenticare che, in realtà, la storia sta procedendo su binari ben precisi. D'altronde l'esplorazione non è fine a se stessa, ma è premiata con il ritrovamento di nuovi aerei o bonus nascosti, necessari per potenziare la propria flotta personale. Stesso discorso vale per le gare o le scommesse proposte da altri personaggi nel corso dell'avventura: recuperare soldi è essenziale sia per riparare i propri mezzi durante la battaglia che per modificarne le prestazioni.

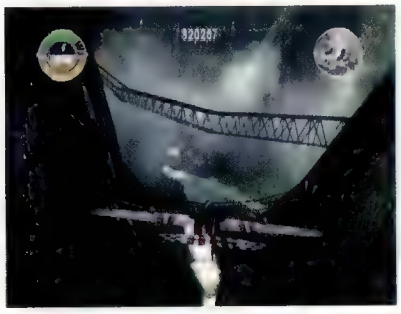
La possibilità di utilizzare diversi tipi di contraerea (mitragliatrici, cannoncini e lancia missili) nelle missioni 'difensive', rende il gioco ancora più vario ed emozionate: abbattere un aereo che sta effettuando una picchiata contro il mezzo del giocatore, scaricandogli addosso una vagonata di proiettili, dà una soddisfazione incredibile soprattutto se ci si trova a bordo di una nave, un dirigibile o sul vagone di un treno. Prendere la mira da un mezzo in movimento non è affatto semplice, ma è sorprendentemente divertente.

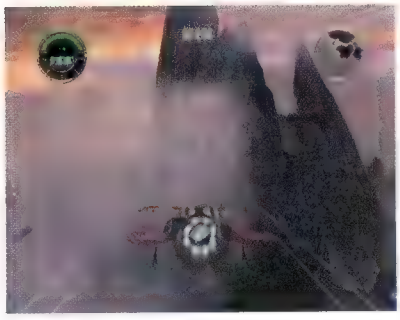
A ben vedere la ricetta di *Crimson Skies* è piuttosto semplice ma così ben confezionata e bilanciata da non stancare mai. Le splendide musiche, l'ottima realizzazione tecnica, l'efficace sistema di controllo e la possibilità di organizzare incontri a 16 giocatori tramite Xbox Live o via LAN trasformano una piccola idea in un grande gioco.

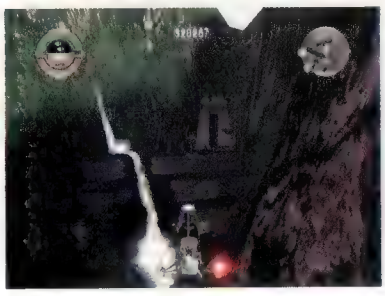
Voto: Otto su dieci

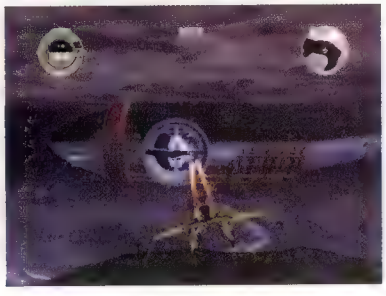






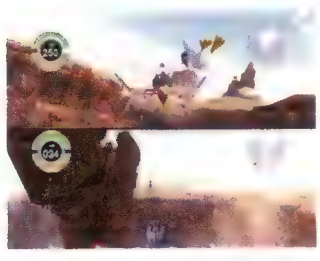






(a sinistra) Tra i mezzi utilizzabili in *Crimson Skies* è presente anche un piccolo elicottero molto maneggevole che, pur potendo rimanere sospeso a mezz'aria, non è purtroppo in grado di salire in verticale o indietreggiare. (a destra) Tutti i mezzi presenti in *Crimson Skies: High Road to Revenge* sono esteticamente pregevoli, ma molti possiedono uno sparo alquanto inefficace contro i bersagli più agili

Xbox Live non è un lusso ma un'autentica necessità se avete intenzione di misurarvi con avversari umani. Distinguere i propri nemici utilizzando lo split-screen è quasi impossibile

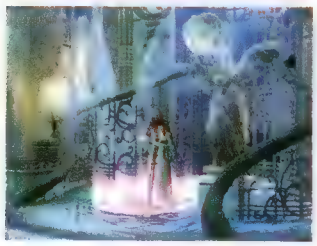


Pollo selvaggio

Oltre alle ovvie modalità multigiocatore in cui bisogna abbattere gli avversari o impossessarsi di un oggetto, ne è presente una davvero demenziale, chiamata Wild Chicken. I vari velivoli in gara si contendono un povero pollo che svolazza liberamente nell'area di gioco. Portando il volatile nella 'porta' della squadra avversaria si totalizzano sette punti, mentre abbattendo i velivoli dei nemici soltanto uno.

Castlevania: Lament of Innocence

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore. **KCET** Multiplayer: **No**



Al termine di una missione il giocatore viene ricondotto al negozio di Rinaldo (raggiungibile comunque in qualsiasi momento), dove è possibile acquistare o vendere i tradizionali oggetti o pezzi di equipaggiamento

Castlevania: Lament of Innocence è un capolavoro. Ma solamente a metà. Nel religioso processo di conversione delle serie storiche al tridimensionale, solo i saggi riescono a tradurre perfettamente forma e contenuto. Il nuovo *Castlevania* è un esempio di straordinaria conversione della forma, ma di infausta distorsione del contenuto.

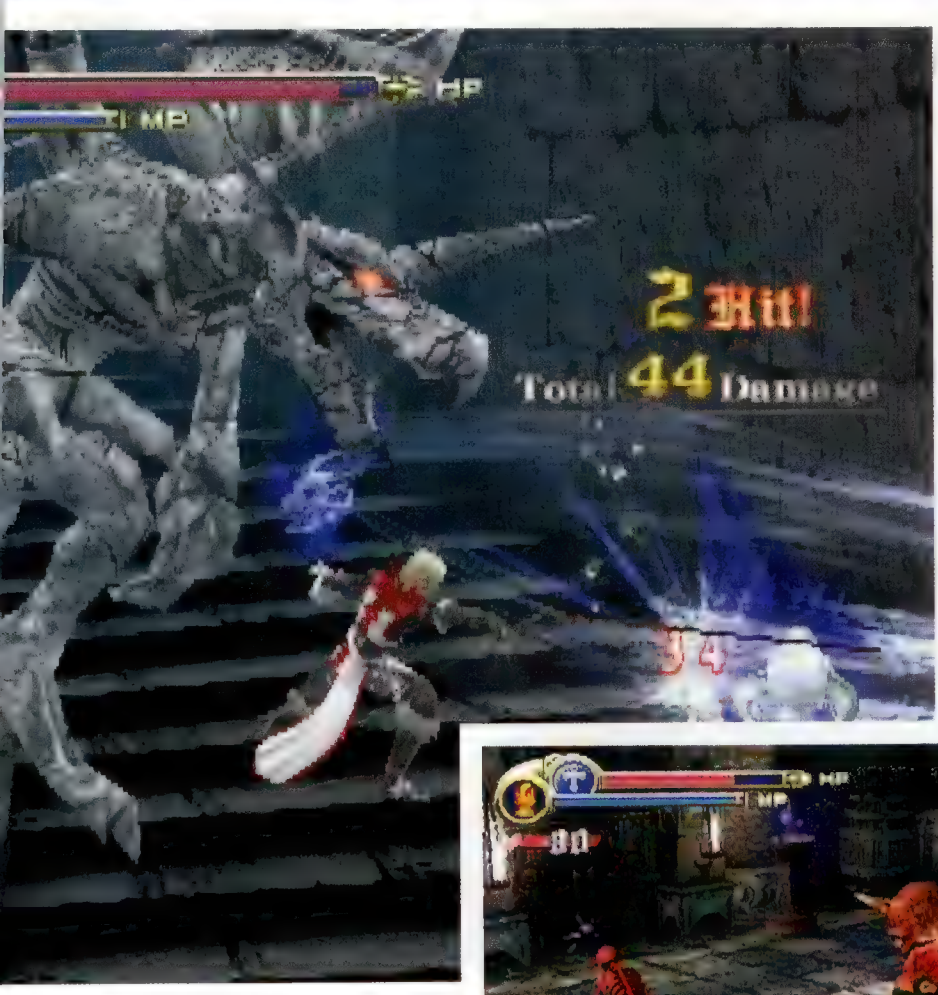
Leon Belmont è il protagonista di un'avventura breve, ripetitiva, rarefatta, che con la serie di origine condivide quasi unicamente il corpo, ma non l'anima. Il giocatore controlla il personaggio attraverso un agile sistema screen-relative, che assegna ai tasti frontali le funzioni di salto, attacco e arma speciale, e ad un dorsale l'attivazione della parata. L'azione si sviluppa sui classici principi dell'esplorazione, con la possibilità di accedere ad una qualsiasi delle cinque aree del castello attraverso speciali piattaforme situate nel salone principale. La progressione nel gioco viene scandita da una sistematica successione di fasi: combattimento | esplorazione | avanzamento. L'accesso ad ogni nuova sala coincide con la chiusura delle porte, da sbloccare attraverso l'eliminazione di ogni creatura ostile. L'istantanea perlustrazione della location, alla ricerca di oggetti o power-up, precede la consultazione della mappa e la scelta della nuova porta da imboccare. La complessità degli ambienti si attesta su livelli assolutamente elementari, con sale prevalentemente di dimensioni ridotte, rettangolari e prive di sviluppo in altezza, oltre che con corridoi ostinatamente identici tra loro. Ogni sezione si estende su più piani, attraverso percorsi multipli generalmente lineari, ridondanti, caratterizzati da una struttura dominante a bivi piuttosto che a rete. Un level design avvilente, che, unito alla presenza di un numero limitato di segreti e meccanismi, impoverisce drammaticamente l'esplorazione, relegandola al ruolo di narcotica incombenza.

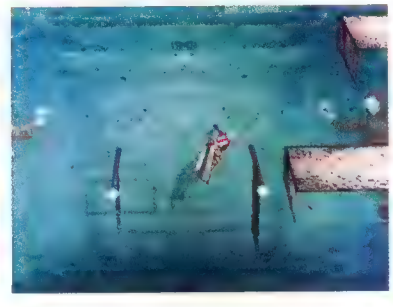
"*Castlevania: Lament of Innocence* è solo un'illusione, un fantoccio senza anima, un perfetto scheletro di videogioco sbattuto dal vento"

Lament of Innocence versa un chiaro contributo, dal punto di vista dell'azione pura, al *Devil May Cry* di Capcom. Il combattimento si avvale di un sistema di combo in progressivo ampliamento durante l'avventura. Le armi secondarie, riprese dalla tradizione della serie, producono attacchi differenti in relazione all'orb con il quale sono combinate, mentre le relic garantiscono l'esecuzione di attacchi magici attraverso il consumo del magic power, da accumulare a sua volta bloccando gli attacchi degli avversari. Un sistema complesso, in continua evoluzione, che si presta ad un articolato gioco di affondi e schivate, ma che si rivela presto sostanzialmente inutile. La limitata caratterizzazione comportamentale degli avversari, unita alla scarsa intelligenza artificiale, rende superfluo ricorrere a qualsiasi strategia che non sia l'attacco indiscriminato e l'occasionale ritirata. La limitata difficoltà media non incentiva da parte sua lo sfruttamento delle diverse opzioni d'attacco, conducendo rapidamente alla fossilizzazione. Il campionario a disposizione di Leon Belmont si riduce a puro materiale per un'azione vuotamente stylish, realizzata in maniera eccellente dal punto di vista meccanico, ma priva di reale valore dal punto di vista puramente ludico. La migliore caratterizzazione dei boss risolleva le sorti dell'azione di gioco, offrendo combattimenti leggermente più approfonditi e adrenalinici, seppure assolutamente distanti, per qualità, dai precedenti episodi della serie.

Nel comparto tecnico dell'opera Konami trova realizzazione la perfetta conversione della serie al tridimensionale. *Castlevania: Lament of Innocence* è un'esperienza audiovisiva di chiaro impatto, per merito dell'elevata qualità dell'impianto grafico e della colonna sonora, ma anche per la convincente realizzazione delle animazioni e degli effetti speciali. All'interno del castello le atmosfere potenziali sono le stesse del passato, fatte di polvere, fuochi, mura buie ed echi sinistri. Ma il risultato finale, storicamente amplificato dal coinvolgimento nel gioco, precipita a causa di una struttura ludica assolutamente carente. Il nuovo *Castlevania* si riduce proprio a questo: un'eccellente realizzazione tecnica installata su un'atmosfera densa ed un'azione massiccia. Può produrre alcune apprezzabili sessioni di

La leva analogica destra, la croce direzionale e i dorsali di sinistra vengono utilizzati per la gestione in tempo reale dell'inventario





Anche in questo episodio l'uso delle armi secondarie prevede il consumo di cuori, da accumulare distruggendo i bracieri presenti nelle location, uno dei pochissimi oggetti interagibili durante il gioco

gioco, può lasciarsi ammirare per il suo impatto estetico, può indurre stati emotivi non apatici attraverso le sue poesie musicali, ma ridotto all'essenza è solo illusione. È un fantoccio senza anima, un perfetto scheletro di videogioco sbattuto dal vento. L'avvilente carenza di strategia appesantisce i combattimenti, la natura ridondante ed elementare degli ambienti mortifica l'esplorazione. Non è questo un degno seguito tridimensionale della serie. E non è nemmeno, preso come singolo gioco, un prodotto in grado di lasciare nulla al giocatore. Il videogioco è persistenza. L'esperienza di *Castlevania: Lament of Innocence*, al contrario, è puramente effimera. Il ludogodimento dura pochi istanti, nei quali si può anche apprezzare la qualità dell'azione o lasciarsi trasportare dalle atmosfere. Ma quando lo schermo sfuma in nero non rimane altro che inconsistenza.

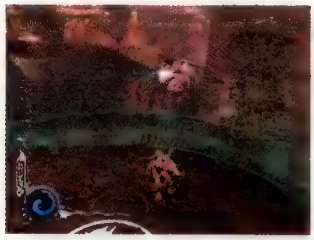
Voto: Sei su dieci

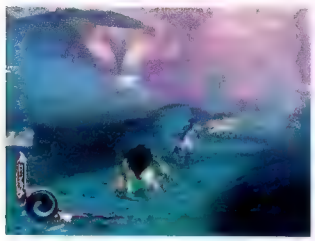
Camera senza vista

La regia del gioco si avvale di un sistema di inquadrature completamente automatico. La camera rimane in genere ancorata ad un angolo o ad un lato delle location, garantendo una sola visuale dell'area di gioco. Il sistema si dimostra efficiente all'interno delle sale, ma meno funzionale lungo i corridoi, a causa di inquadrature troppo ravvicinate (penalizzanti in termini di visione degli avversari) o di discutibili carrellate con il giocatore che corre in direzione dello schermo. Il sistema non ha gravi ripercussioni sull'esplorazione, proprio per la natura elementare degli ambienti, ma incide sulla sensazione di libertà, non permettendo al giocatore, ad esempio, di ammirare liberamente le architetture del castello.

Legacy of Kain: Defiance

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos Interactive** Sviluppatore: **Crystal Dynamics** Multiplayer: **No**





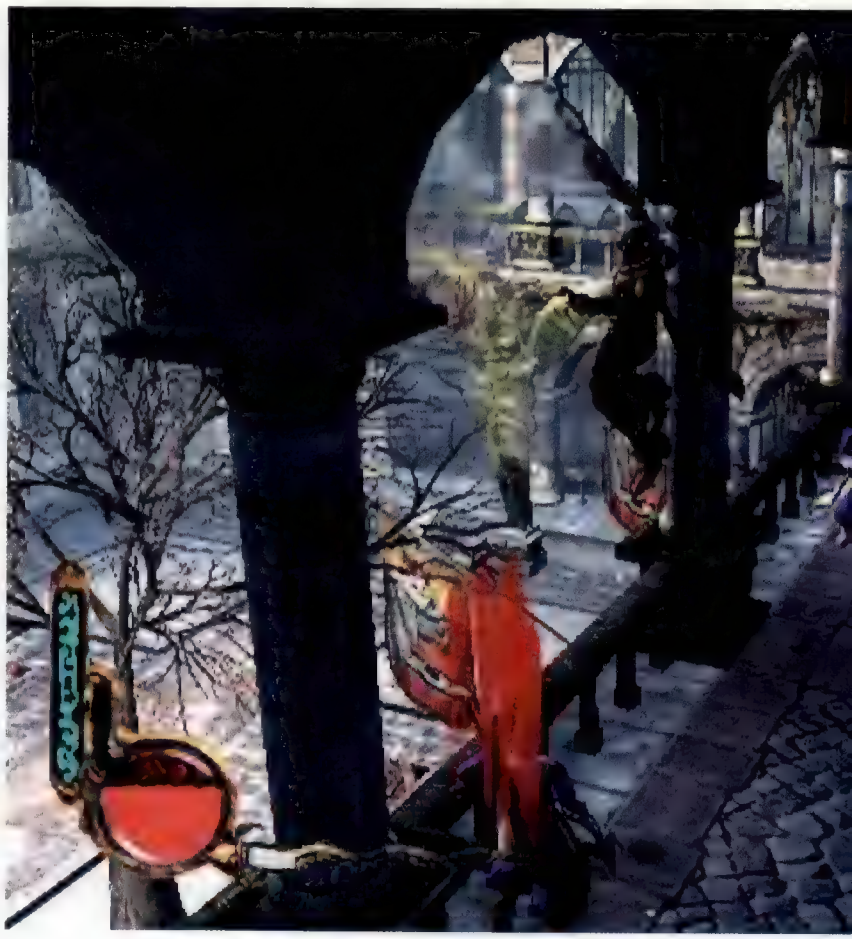
Le realizzazione audio/video è pregevole. Gli effetti grafici e sonori contribuiscono, in particolar modo, ad allestire un'atmosfera molto intensa. Il piano spettrale, con i suoi contorni fluttuanti e i lamenti delle anime in pena, ne è un perfetto esempio

Una volta entrati a Nosgoth, uscirne è quasi impossibile. L'universo parallelo creato da Crystal Dynamics per la serie di Kain si è progressivamente evoluto negli anni, fino a prendere la forma di un'opera complessa, imponente, al limite del maestoso. Un intreccio di personaggi, luoghi ed eventi di grande fascino narrativo, che trova nuova espressione in quest'ultimo episodio.

Legacy of Kain: Defiance è la sintesi del moderno action-adventure. Estese ambientazioni ospitano imponenti architetture custodi di percorsi, oggetti ed enigmi. La progressione nell'avventura viene dettata dall'esplorazione e dal combattimento, attraverso un succedersi di rivelazioni narrative e di acquisizioni di nuovi poteri. La struttura in capitoli offre al giocatore il controllo alternato di Kain o di Raziel, componendo, di livello in livello, due avventure autonome e parallele, ambientate in luoghi prossimi tra loro ma in epoche differenti.

I due personaggi condividono le stesse azioni di base, ricalcando approssimativamente lo stesso format per quanto riguarda movimento e combattimento. Ma se Kain è la matrice, Raziel è l'evoluzione. Mentre la missione del primo si muove sulle linee predominanti del combattimento, l'avventura del secondo assume una forma più complessa, maggiormente fondata sull'enigma e sullo sfruttamento delle sue caratteristiche peculiari.

La natura ultraterrena di Raziel gli permette il passaggio dalla dimensione materiale a quella spettrale, allestendo un campo di possibilità da sfruttare per risolvere gli enigmi ambientali. Accedendo al piano spettrale il paesaggio si trasforma, affondando in un'atmosfera demoniaca, le costruzioni si deformano, gli oggetti perdono la loro interagibilità, l'acqua assume forma eterea. L'alterazione della materia permette di raggiungere piattaforme precedentemente inaccessibili o di attraversare passaggi bloccati, rivelando al contempo le forme di vita che popolano l'altra dimensione.



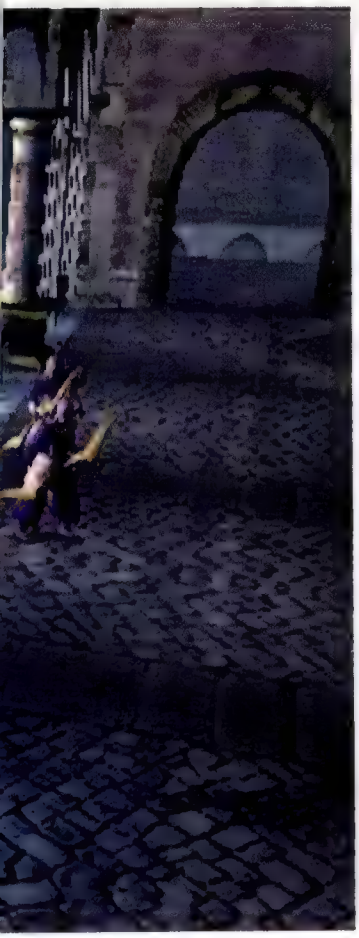
"La varietà dell'azione, adeguata per un singolo videogioco, è inserita in un'avventura dall'estensione fuori parametro rispetto alle produzioni moderne"

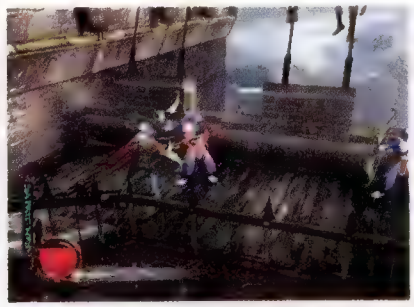
Ma se nel piano spettrale prevale la componente piattaformica, è nella dimensione materiale che Raziel sfrutta tutti gli strumenti a sua disposizione. Avanzando nell'avventura la Reaver acquisisce nuovi poteri, permettendo di sbloccare meccanismi e concedendo a colui che la brandisce ulteriori abilità. Raziel controlla gli elementi, originando il fuoco, sfruttando il vento, congelando l'acqua, per poi esibirsi in attacchi speciali utili per la risoluzione di enigmi (come il potere dell'invisibilità) o per il combattimento (la classica onda d'urto). L'evoluzione dell'arma di Kain, fondata su principi simili, si rivela più circoscritta, anche perché prevalentemente orientata all'apertura di nuovi passaggi nelle fasi di esplorazione. Queste ultime si rivelano simili per entrambi i personaggi, contando su livelli progressivamente più complessi, all'interno dei quali i percorsi si intrecciano senza soluzione di continuità.

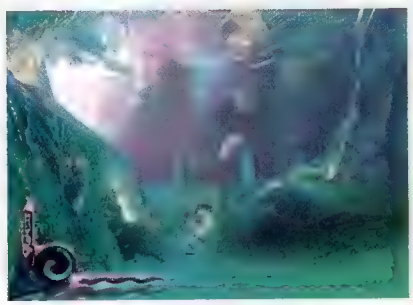
Nonostante l'avanzamento sia potenzialmente lineare, con obiettivi di ricerca/uso oggetti generalmente consecutivi, la necessità di ricostruire il percorso amplifica il vagabondaggio, anche per l'assenza di un qualsiasi tipo di mappa. La presenza di hint, da questo punto di vista, permette di riprendere con relativa facilità le redini del gioco, ammesso che il giocatore decida di consultarle. Il risultato complessivo è una sensazione straniante, ma anche per questo piacevole. La sensazione di controllare un personaggio potente ma privo di punti di riferimento, di ricordare la propria destinazione ma non la propria strada, di dover ricostruire, sempre, costantemente.

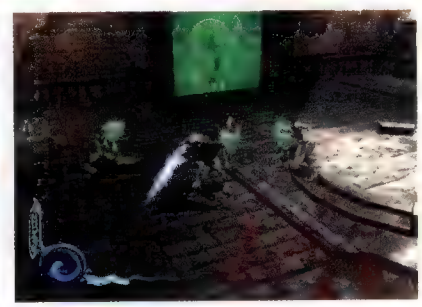
Legacy of Kain: Defiance si sottrae ad un giudizio che non prenda in considerazione il suo passato. Per gli appassionati della serie, l'evoluzione dell'impianto di gioco si lascia apprezzare senza meravigliare, rimanendo in parte ancorato ai precedenti episodi, ma anche ai modelli classici dell'action-adventure tridimensionale. La componente narrativa, forte della continuità con la saga, riesce a coinvolgere per intensità, attraverso un ottimo lavoro di regia e sequenze di intermezzo continue, prolungate, a tratti invasive, ma dalla pregevole qualità media. L'esperienza complessiva, da questo punto di vista, si muove su ritmi scostanti.

Nonostante il gioco introduca costantemente nuovi elementi, la progressione diventa ripetitiva a medio termine. La frequenza dei combattimenti appesantisce progressivamente l'azione. Il continuo backtracking all'interno delle ambientazioni (diverse location vanno oltretutto affrontate, seppure in modo differente, con entrambi i personaggi), contri-







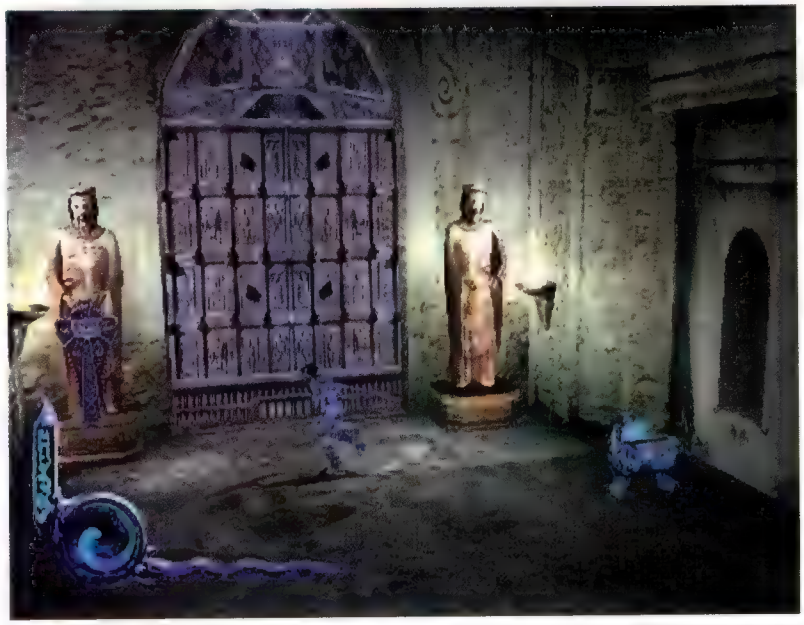


L'efficiente sistema di combattimento sfrutta quattro tasti del joypad, attraverso i quali eseguire attacchi, salto, schivata e impulso telecinetico. Seppur limitate, le combo eseguibili garantiscono un combattimento ben bilanciato tra strategia e potenza

buisce alla rarefazione dell'esperienza. La verità è che l'opera Crystal Dynamics è realmente maestosa. La varietà dell'azione, adeguata per un singolo videogioco, viene qui inserita in un'avventura dall'estensione fuori parametro rispetto alle produzioni moderne. Oltre la metà del gioco, nonostante l'interesse per la trama, l'istinto ad abbandonare può iniziare ad avvolgere il giocatore. Proprio nel momento in cui l'avventura ha raggiunto le dimensioni di un action-adventure tradizionale. Un elemento che non pregiudica ad ogni modo il giudizio finale.

L'opera Crystal Dynamics è un paradigma dell'action-adventure, non rivoluzionario ma egregiamente realizzato, caratterizzato da atmosfere intense, raffinate, cinematografiche, ma a tratti sovraccarico, appesantito, ridondante. Alla fine dell'avventura, la sensazione di completezza apre il cuore. Ma raggiungere la fine non è impresa per tutti. Questo è *Legacy of Kain*. Ora valutate chi siete voi.

Voto: Otto su dieci



Legacy of Kain **sfrutta un sistema dinamico di camere. Il giocatore può attivare la visuale in prima persona oppure orientare l'inquadratura, ma non spostare nello spazio la telecamera. Nonostante alcuni combattimenti soffrano di limiti di visuale, il risultato complessivo è ottimo, oltre che gradevolmente cinematografico**

Telekinetic power

Kain e Raziel dispongono entrambi di poteri telecinetici attraverso i quali interagire a distanza con oggetti o avversari. Questa potenzialità può essere sfruttata in fase di esplorazione (per la distruzione di elementi ambientali), di risoluzione di enigmi (per l'attivazione di speciali meccanismi) o di combattimento (per scaraventare lontano i nemici). Diversamente da Raziel, Kain è in grado anche di 'afferrare' un avversario alla distanza, per poi lanciarlo in una qualsiasi direzione. Il sistema si rivela utile per eliminare velocemente i nemici in prossimità di precipizi, arricchendo i combattimenti, già molto sanguinosi, di un'ulteriore dose di sadismo.

Forbidden Siren

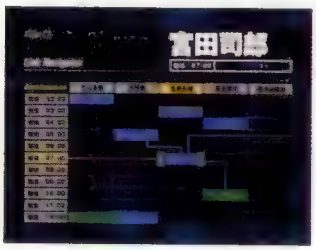
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

Le serrature di alcune porte possono essere bloccate. Come quelle del bagno, ovviamente. Gli shibito sono comunque in grado di sfondarle, quindi è una facoltà che va sfruttata più che altro per concedersi il tempo di dileguarsi

Sony Computer Entertainment Inc. stupisce ancora. La sua ultima produzione interna, diretta da Keiichiro 'Silent Hill' Toyama, sta al genere dei survival horror come *Ico* sta al genere dei platform game. Ma non solo. *Forbidden Siren* è un infuso di genialità e inventiva che spinge il medium verso nuove frontiere della 'narrazione interattiva'.

L'opera di Toyama è il racconto di dieci disperati invischiati nelle tenebre di un male oscuro. Ma non è un racconto strutturalmente tradizionale. Sebbene la storia si sviluppi nell'arco di tre giorni, le ore che la scandiscono sono sparpagliate su un ideale piano temporale. Al giocatore l'incarico di rimettere insieme i brandelli narrativi alternandosi al comando dei suoi protagonisti secondo le priorità stabilite da una scaletta che non conosce linearità (vedi Link navigator). Il gioco mette ora nei panni del giovane Kyoya Suda alle ore 07:00 del giorno due. Quindi in quelli della maestra d'asilo Reiko Takato alle ore 02:00 del giorno uno. Poi in quelli del prete Kei Makino alle ore 12:00 del giorno tre. E così via. Ad ogni scenario corrisponde una specifica 'missione', un obiettivo da raggiungere prima di venire spediti su un altro tassello del piano temporale.

"Ricostruire la storia equivale a comporre un puzzle di cui si ignora il soggetto senza nemmeno avere il privilegio di partire dai bordi"



Link Navigator

Considerata la natura articolata dell'esposizione narrativa, non sorprende l'inclusione di un efficace 'navigatore' attraverso cui analizzare i legami fra i vari scenari e soprattutto selezionare liberamente quelli già conclusi una prima volta in cerca di oggetti ed indizi che diano accesso ai successivi. Allorquando non sia possibile soddisfare un determinato obiettivo, la pressione del tasto L1 sullo scenario 'bloccato' richiama una freccia indicativa di quello custode della 'chiave'. Mal di testa?

Ricostruire la storia di *Forbidden Siren* equivale a comporre un puzzle di cui si ignora il soggetto senza nemmeno avere il privilegio di partire dai bordi. I pezzi vengono collocati apparentemente a caso, guidati da una mano invisibile ma consapevole della figura d'insieme. Consapevole perché la narrazione di *Forbidden Siren* non si *sviluppa*, ma si *racconta*. I suoi protagonisti hanno già incontrato i rispettivi destini ed il giocatore è chiamato a scoprire come ripercorrendone le gesta sulla scorta delle indicazioni offerte.

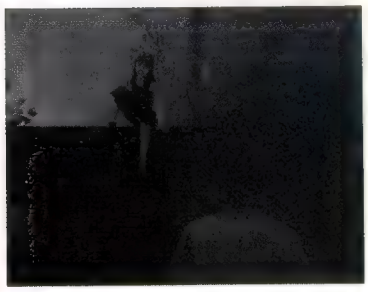
È questo il motivo per cui ogni scenario presenta anche un 'secondo obiettivo'. Laddove il primo risponde a criteri di deduzione logica (fuggi dalla scuola, raggiungi la chiesa e così via), il secondo può talvolta non avere alcuna attinenza con l'avventura dello specifico personaggio. Che senso ha sbloccare la serratura di una porta che non conduce da nessuna parte dal momento che la via di fuga è un'altra? Il gioco invita a farlo e punto. Il giocatore esegue, dubbioso. Più tardi, nei panni di un altro personaggio, scoprirà perché era *necessario* farlo. E comincerà a capire...

Buona parte dei magnifici enigmi di *Forbidden Siren* (dimenticate pure chiavi esagonali in fessure esagonali e pretestuosità simili) si basano sulle informazioni acquisite dall'utente *attraverso* i suoi interpreti. Di fatto, il giocatore è l'undicesimo protagonista, piuttosto che ciascuno dei dieci. È lui che, giocando nei panni di un dato personaggio, in un dato luogo, in un dato periodo, scopre dettagli che serviranno ad un altro personaggio, nel medesimo luogo, ma in un periodo antecedente, per completare l'incarico secondario eventualmente lasciato in sospeso. Il giocatore vive così un appassionante processo di ricostruzione a ritroso/saltelli della storia, dove la scoperta del perché e del come innesca colpi di scena formidabili, spianando la strada alla maturazione di angoscianti (e spesso commoventi) consapevolezze...

Ma *Forbidden Siren* non è solo una storia articolata descritta in maniera innovativa e geniale. È una storia articolata descritta in maniera innovativa e geniale in un contesto da survival horror così terrorizzante da giustificare realmente l'astinenza dal 'gioco' nelle ore notturne. Piuttosto che distribuire eventi prestabiliti lì dove faranno facilmente spavento, *Forbidden Siren* si limita a popolare gli ambienti di zombi ("shibito", come preferisce definirli), stabilendone le linee di 'pattugliamento' e attribuendovi capacità sensoriali sufficientemente sviluppate da permettergli di individuare e braccare la preda. Il resto viene da sé, autonomamente, naturalmente, magnificamente vero.

Oltre ad essere attenti perlustratori ed ossessivi inseguitori, gli shibito possono anche imbracciare armi. Le claudicanti creature di *Forbidden Siren* conservano ancora memorie della loro vita pregressa, il che consente loro di aprire le porte (agendo sulla maniglia) così come di far fuoco con le rivoltelle o i fucili eventualmente in loro possesso. E ricordano anche come si ricarica (o come si sfonda una porta chiusa a chiave).

Alla luce della pochezza offensiva generalmente associata ad ogni personaggio, diventa imperativo approfittare della facoltà di 'sintonizzarsi' sugli shibito per vedere attraverso i loro occhi (sight jacking), per cercare di capire dove stanno andando o in quale



L'età del personaggio incide su svariati aspetti legati alla deambulazione, come la velocità di arrampicata o il tempo di recupero da eventuali cadute. I protagonisti più giovani non sono in grado di oltrepassare certi ostacoli, a patto che qualcuno, dall'altra parte, non porga una mano

attività sono eventualmente impegnati. Solo in questo modo il giocatore può farsi un'idea dei pericoli che lo attendono o delle opportunità che gli vengono offerte. Ma non solo. La possibilità di seguire gli spostamenti degli shibito 'dall'interno', oltre ad essere un'esperienza magnificamente disturbante, funge anche da strumento di indagine per il ritrovamento di oggetti necessari alla risoluzione degli enigmi. Spesso, infatti, gli shibito poggiano lo sguardo su elementi 'sensibili' della scenografia, suggerendo implicitamente di indagarvi.

Con *Forbidden Siren* il genere dei survival horror trova il suo massimo esponente. La sua narrazione 'distribuita' e 'discontinua' rapisce per complessità e spessore mentre l'innovativo sistema di sight jacking amplifica il brivido al di là dei limiti di sopportazione di molti. Ma è il modo in cui entrambi questi fattori concorrono a creare un'esperienza ludica unica ed appassionante il vero indizio del genio. Un titolo seminale.

Voto: Nove su dieci

Quando lo scontro si fa inevitabile, un sistema di lock-on permette di mandare i colpi a segno senza problemi mentre la telecamera inquadra l'azione da una posizione leggermente defilata per permettere di valutare la distanza dal nemico prima di vibrare il colpo (la cui potenza/velocità dipende dalla pressione esercitata sul tasto). Non mancano armi da fuoco ma il munizionamento è limitato

Umana debolezza

A seconda del personaggio controllato e delle sue specifiche abilità, nonché della scenografia teatro degli eventi, la dinamica di gioco oscilla fra lo stealth game ed il survival horror classico, privilegiando decisamente il primo. Spesso si è ai comandi di deboli figuri, lenti, facili alla stanchezza, disarmati, magari accompagnati da personaggi da proteggere e guidare *Ico*-style. È così che *Forbidden Siren* produce la sua soffocante atmosfera ansiogena, aprendosi altresì ad una notevole varietà di situazioni. Perché un conto è affrontare gli shibito nei panni stretti di una bambina delle elementari, un altro in quelli consunti di un vecchio reduce armato di fucile di precisione...

Broken Sword: Il Sonno del Drago

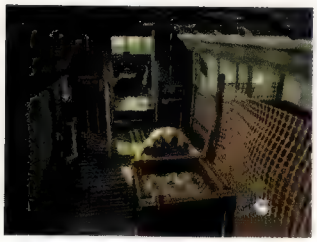
Sistema: **PS2, PC (vers. testate), GC, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Revolution Software** Multiplayer: **No**

I caricamenti della versione PS2 si protraggono spesso per decine di secondi, risultando anche frequenti o, in alcune occasioni, addirittura di incomprensibile utilità

George Stobbart è un eroe. Dopo essere sopravvissuto a due assurde disavventure a fine anni '90, torna oggi su schermo per convertire al tridimensionale la sua serie di appartenenza. E rischia di riuscire nell'impresa. Sono trascorsi molti anni da quando George era seduto al tavolino di un bar di Parigi. Da quel tempo il videogioco è cambiato ma, come un'esperienza personale, le atmosfere dense dei suoi primi due viaggi sono rimaste dentro. La sua nuova avventura ha inizio su un bimotore in viaggio sul Congo. E al tempo stesso in un appartamento di Parigi...

George Stobbart è un uomo nuovo. Gli scenari bidimensionali di un tempo, all'interno dei quali si muoveva un omino poeticamente indefinito, hanno lasciato il posto ad ampie ambientazioni tridimensionali popolate da personaggi poligonali. Il controllo screen-relative si dimostra preciso e versatile, potendo contare anche sulle possibilità di corsa o di camminata in punta di piedi. La camera segue devotamente il protagonista nei suoi spostamenti, alternando inquadrature fisse a movimenti su binario. Gli oggetti interagibili vengono evidenziati al passaggio, mentre le azioni da eseguire, indicate con icone, sono assegnate ai quattro tasti del controller. Per il resto la nuova avventura Revolution è ancora *Broken Sword*. Soprattutto nel Bene, sporadicamente nel Male.

"Gli enigmi assassini del passato svaniscono in favore di una reinterpretazione dell'enigma più dinamica, ma soprattutto più logica"



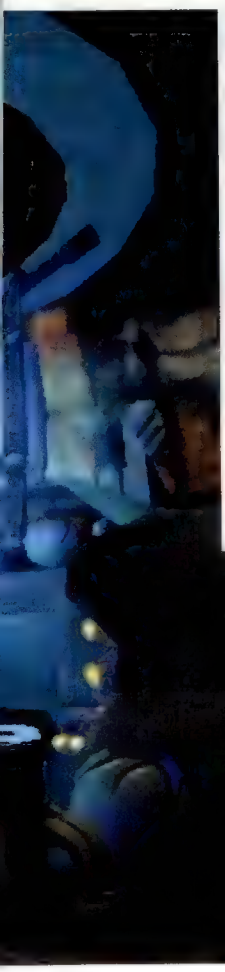
George Stobbart è un uomo fortunato. La sua ricerca della verità lo conduce agli angoli del mondo, a caccia di oggetti o di persone, mentre il suo antico amore, Nicole Collard, lo accompagna nelle sue investigazioni. Le linee degli eventi dei due protagonisti si alternano, convergono, divergono, trascinando il giocatore da un luogo all'altro, da un personaggio all'altro, prima al controllo di George, poi di Nicole, poi ancora di entrambi, con la possibilità di agire in maniera coordinata. Nicole è la compagna a cui aprire la strada o da cui farsi aprire la strada, da invocare per l'attivazione di meccanismi o per la risoluzione di enigmi, oppure a cui chiedere consiglio, come una sorta di sistema di aiuto intradiegetico. Una struttura che influisce positivamente sulla varietà di azioni e di situazioni, dettando un ritmo di gioco generalmente meno uniforme, felicemente meno prevedibile.

Declinazione dell'Enigma

Oltre ai classici enigmi fondati sull'utilizzo di oggetti, il nuovo episodio introduce numerosi problemi dinamici, in grado di differenziare distintamente l'azione. I tradizionali puzzle a base di casse e specchi si lasciano apprezzare per intelligenza, le brevi sezioni stealth contribuiscono ad allestire degni stati di tensione, mentre i Quick Time Event, durante i quali eseguire rapidamente un'azione, riescono ad alterare, seppure in minima parte, il ritmo di gioco. I puzzle ambientali, che prevedono il superamento di 'ostacoli architettonici' in stile *Ico* o *Prince of Persia* (le azioni sono assegnate dinamicamente ai tasti del pad), diversificano ulteriormente l'avventura.

George Stobbart è un uomo intelligente. Gli enigmi assassini del passato, in grado di costringere per giorni all'interno di location anguste, svaniscono in questo nuovo episodio in favore di una reinterpretazione dell'enigma più dinamica, ma soprattutto più logica. L'ampiezza di alcuni ambienti estende sensibilmente la fase preliminare di esplorazione. La presenza di diverse red herring (falsi indizi) stimola istintivamente la ricostruzione. La rinnovata logicità degli enigmi, da parte sua, riduce le demoralizzanti sessioni di 'sperimentazione', durante le quali cimentarsi nella prova o nella combinazione di tutti gli oggetti a disposizione. La soluzione, qualsiasi sia il suo grado di complessità, è in genere razionale, intelligente, inattaccabile. Il gioco si svincola dalla logica alternativa del passato, perdendo piccoli frammenti di malvagità ma producendo un'azione più fluida, meno frustrante. La struttura puramente enigmocentrica dei precedenti episodi viene inoltre abbandonata in favore di un approccio più eterogeneo al problem solving. Brevi puzzle ambientali si alternano a sezioni stealth e ad occasionali Quick Time Event, restituendo un'esperienza rinnovata, sommessamente ispirata a giochi come *Shenmue*, *Oddworld* o *Ico*, ma che non rinnega mai il suo passato. Soprattutto in alcuni particolari.

George Stobbart è un uomo ironico. L'impianto narrativo dell'avventura, avvincente come da tradizione, viene supportato anche in questa incarnazione dallo storico sarcasmo dei personaggi. Azione, enigma e parola si alternano su schermo in maniera sostanzialmente bilanciata, dettando un ritmo rilassato ma sempre coinvolgente. Anche durante le scene d'intermezzo più verbose, il giocatore non perde la tensione verso il dialogo, non solo per paura di non riuscire a ricostruire la trama, ma soprattutto per il timore di lasciare sfuggire qualcuna delle inquietanti idiozie sparate dal protagonista. La minore difficoltà media degli enigmi giova in questo senso all'evolu-



zione narrativa, notevolmente più fluida rispetto al passato. Un approccio più cinematografico, anche grazie ad una buona regia, ma non per questo meno ludico.

Broken Sword: Il Sonno del Drago è un'esperienza ancorata al passato, ma saggiamente rinnovata. Manca la magia degli ambienti bidimensionali, acquerelli romantici troppo differenti da questi scenari tridimensionali, manca la soddisfazione violenta della conquista, elemento che scaturiva da enigmi ostici e illogici, ma le atmosfere sono simili a quelle di fine anni '90. Saranno le ambientazioni ispirate, saranno gli straordinari stacchi musicali, saranno gli enigmi coinvolgenti o i dialoghi surreali. Sarà che dietro l'avventura si percepisce la stessa mano degli altri episodi. Oppure sarà la magia. La stessa magia che, chiunque abbia avuto occasione di conoscere George e Nicole, ha già da tempo dentro le ossa.

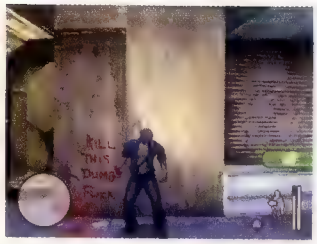
Voto: Otto su dieci

Broken Sword 3: Il Sonno del Drago **mostra un occhio di riguardo per i cultori della serie, proponendo molti riferimenti a personaggi, location o oggetti degli episodi precedenti**

L'eccellente doppiatore italiano di George Stobbart torna a dare la voce al suo personaggio, contribuendo ad un lavoro generale di doppiaggio ancora una volta di alto livello

Manhunt

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Rockstar Games** Sviluppatore: **Rockstar North** Multiplayer: **No**



La localizzazione in italiano è limitata a testo e sottotitoli. Il doppiaggio in inglese (e in generale il comparto sonoro, composto di suoni stridenti e battiti cardiaci) si attesta comunque su un altissimo livello

Manhunt è la versione 18+ di uno stealth game. James Earl Cash è un condannato a morte al quale viene offerta una seconda possibilità. Lionel Starkweather è un regista con un perverso progetto di 'snuff movie'. Le premesse del titolo Rockstar si riassumono in tre frasi. La filosofia di gioco trova invece la sua anima in una sola: in *Manhunt* l'unica regola è uccidere o essere uccisi.

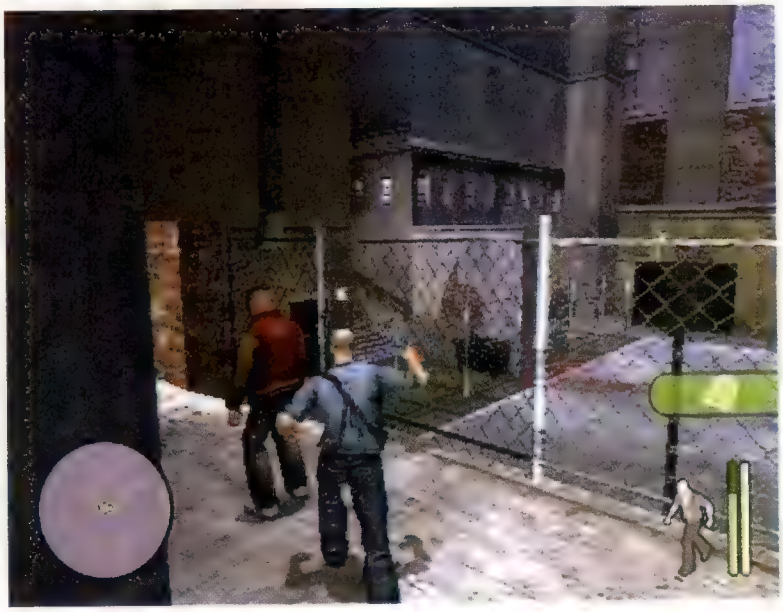
"L'esecuzione esplode su schermo attraverso le immagini disturbate di una telecamera. La sua efferatezza è una pura esaltazione della violenza"

James Earl Cash viene scaraventato tra le rovine urbane di Carcer City, nella desolazione di una città imbottita di telecamere e di assassini, alla ricerca di una via di fuga verso la salvezza. Lionel Starkweather è il deus ex machina, la voce che gli parla attraverso l'auricolare, il regista che filma la sua missione di sopravvivenza. Sulla lunga strada che apre il primo livello, il giocatore ha il tempo di mettere a fuoco tutto quello che lo attende. Cash avanza sui percorsi suggeriti dal regista, eliminando nel silenzio gli assassini che gli sbarrano la strada. L'uccisione è un'operazione che richiede strategia, precisione e pazienza. Il giocatore attende nell'ombra, studia i movimenti dell'avversario, per poi assalirlo alle spalle con un unico attacco mortale. La cut-scene dell'esecuzione esplode su schermo attraverso le immagini disturbate di una telecamera, tra le urla di dolore della vittima e le urla di incitamento del regista. La sua efferatezza, proporzionale al tempo di pressione del tasto, è una pura esaltazione della violenza, un inno al sangue in funzione del sangue. Le armi per uccidere possono essere raccolte da terra, oppure sottratte alle vittime. Alcune possono essere utilizzate per una sola eliminazione, altre rimangono nell'arsenale. Sono schegge di vetro, buste di plastica, mazze da baseball, piedi di porco o decine di altri strumenti di offesa. Ma non mancano anche altri oggetti, perfetti per l'uso come diversivo, da lanciare nell'oscurità per rompere il silenzio. Proprio perché *Manhunt* vive nel silenzio. Il radar sonoro indica la posizione degli avversari, ma anche l'onda di propagazione di qualsiasi rumore provocato da Cash. L'utilizzo opzionale dell'headset permette di ascoltare i suggerimenti del regista direttamente nell'auricolare e di usare la propria voce come fonte sonora. Spezzare il silenzio è un'arma per attirare in trappola un killer, ma anche un errore da evitare per non ritrovarsi circondati da assassini. In quel caso, quando la situazione volge al peggio, la via migliore è la fuga. Lo scontro diretto, seppure praticabile, è invece una soluzione che le leggi della sopravvivenza sconsigliano. Se affrontare un singolo avversario significa perdere almeno qualche goccia di energia, lanciarsi in uno scontro multiplo equivale al suicidio. E la tensione, drammaticamente, sale.

Manhunt è un'interpretazione rigorosa dello stealth game. La difficoltà di gioco annulla per buona parte le possibilità di aggiramento, imponendo di affrontare sul campo ogni singolo assassino. Nonostante una progressione nei livelli sostanzialmente lineare, scandita da semplici obiettivi, le diverse aree nelle quali giocare al cacciatore aumentano progressivamente di estensione, permettendo soluzioni multiple di esecuzione. Il giocatore attira il killer lanciando a terra un oggetto, picchiando contro il muro, urlando nel microfono, nel tentativo di sorprenderlo alle spalle o di farlo allontanare dal resto del gruppo. Il comportamento degli avversari è quasi sempre razionale, verosimile, mediamente articolato. L'assassino invoca i propri compagni in caso di rumori sospetti, osserva a lungo il cadavere di un membro della propria banda, si aggira per le location nelle quali ha percepito la presenza della preda, in un susseguirsi di commenti, minacce, insulti, che hanno il merito di dare vera vita

Cash Control

Il giocatore controlla James Earl Cash secondo il modello dell'action game in terza persona. L'analogico sinistro gestisce il movimento, il destro la visuale in prima persona, mentre due dorsali permettono lo spostamento laterale ed un altro dorsale attiva la corsa. I tasti frontali sono assegnati agli attacchi diretti (leggero e potente), al cambio dell'arma e alle poche azioni contestualizzate. Cash può appiattirsi contro le pareti, per osservare oltre gli angoli, ma non può compiere quasi nessun'altra azione supplementare, come procedere abbassato o scavalcare muri. Le fasi di combattimento si avvalgono di un banale sistema a due attacchi, con lock manuale, parata automatica e possibilità di 'presa'.



ai personaggi. L'incoerenza principale, da questo punto di vista, deriva dalle zone d'ombra, al cui interno Cash diventa praticamente invisibile. Una soluzione ludica funzionale, ma dalla quale scaturiscono scene demenziali, con assassini che scrutano stupidamente nell'ombra, osservando il giocatore da pochi centimetri senza rilevarlo. Ma l'approccio stealth non è l'unico elemento portante del gioco. Dopo alcune ore, l'escalation degli strumenti di offesa raggiunge le armi da fuoco. E nuove sezioni si aprono su un marcato approccio action, trascinando l'azione verso l'elogio della sparatoria.

Rockstar North vuole vendere attraverso la violenza. L'effetto 'noise' della telecamera (disattivabile), le uccisioni disumane, il sangue, il degrado, creano un'atmosfera intensa, avvolgente, ma non sono, nell'opinione di **Videogiochi**, un messaggio. Sono un veicolo pubblicitario, che altri trasformeranno in messaggio. Ma oltre questo *Manhunt* è uno stealth game di buon livello, con un profondo carico di tensione nel codice, potenzialmente longevo ma sofferente di linearità. Il suo principale limite è nella ripetitività dell'azione. Rockstar tenta di diversificare il gioco attraverso soluzioni ludiche (il salvataggio di un vagabondo) o narrative (il coinvolgimento della famiglia di Cash), ma quello che rimane è un loop continuo dello stesso format di gioco. La fossilizzazione della strategia è un limite che il gioco paga ancora prima della metà dell'avventura, e che si ripete nelle ridondanti fasi di scontro a fuoco. Per chiunque sia esente da preconcetti, *Manhunt* è un'interessante percorso emozionale. Almeno per le prime ore, dopo le quali il giocatore comincia ad assuefarsi anche alle scene più atroci, alle decapitazioni, alle macellazioni, alla chirurgia urbana. Non per tutti. Ma ora sorridete, è arrivato il baraccone dell'ultraviolenza.

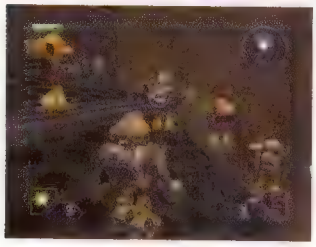
Voto: Sette su dieci

Sporgersi oltre gli angoli è una tecnica utile nelle fasi di gioco più incerte. Spostare i cadaveri permette di non attirare l'attenzione o, al contrario, di indurre in trappola un avversario

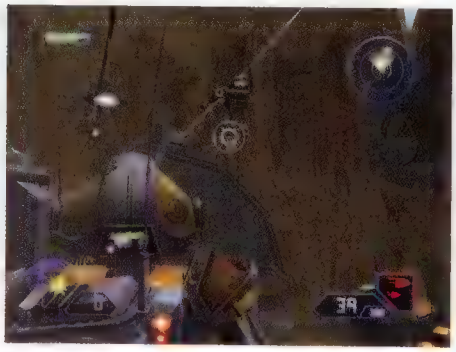
Manhunt offre due livelli di difficoltà: fetish e hardcore. Concludere un livello al primo tentativo è un'impresa da non poco conto per il giocatore medio. Il livello hardcore, che elimina il radar, si rivela adatto solo a chi abbia conoscenza degli ambienti

Metal Arms: Glitch in the System

Sistema: **Xbox, PS2 (vers. testate), GC** Versione: **Europea** Produttore: **Vivendi Universal** Sviluppatore: **Swingin' Ape Studios** Multiplayer: **2-4 Split-screen**



In alcuni livelli una squadra robot assiste il protagonista, confortandolo con il proprio comportamento intelligente



Ci si può affezionare ad un ammasso di viti e bulloni? Probabilmente sì, se quel-l'ammasso di viti e bulloni sprizza personalità da ogni giuntura. *Metal Arms: Glitch in the System* è arrivato sugli scaffali dei negozi senza far parlare di sé in modo particolare, ma bastano poche partite per rendersi conto che avrebbe meritato maggiore esposizione. Sono i piccoli dettagli a fare grandi certi videogiochi, e nell'ultima fatica di Swingin'Ape Studios ogni particolare è stato curato con incredibile cura. L'antenna ricevente della radio di Glitch che ondeggia ad ogni movimento o lampeggia durante le trasmissioni, il modo in cui gli avversari esplodono in mille pezzi quando vengono colpiti, le simpatiche gag che impreziosiscono la trama... *Metal Arms* è infarcito di una miriade di particolari deliziosi. Tutte idee già viste, probabilmente, ma presentate in modo irresistibile.

Nonostante l'aspetto fumettoso e l'abilità del protagonista di effettuare un doppio salto, il titolo Vivendi ha tutte le caratteristiche di un autentico sparatutto tridimensionale, piuttosto che quelle di un platform game di ultima generazione. Non è un caso infatti che il sistema di controllo sia a grandi linee quello di un comune sparatutto in soggettiva: lo stick sinistro controlla lo spostamento di Glitch, mentre quello destro ne comanda l'orientamento. Arma primaria e arma secondaria assegnate ai grilletti, ampio arsenale a disposizione, qualche veicolo da pilotare, centinaia di nemici da crivellare di colpi... L'unica vera novità riguarda la possibilità di trasferire la propria essenza vitale all'interno di altri robot. L'operazione è effettuabile solo con alcuni androidi: basta puntarli col gadget appropriato per proiettarsi nei rispettivi circuiti, guadagnando un nuovo armamento e soprattutto un bel corpo nuovo di zecca da sfruttare senza troppe precauzioni. In caso di pericolo, infatti, basta un attimo per tornare nella scatola di latta originale. La sequenza di disconnessione (con tanto di perdita di segnale e schermo invaso dalla statica) e l'animazione di Glitch che rimonta i pezzi della sua carcassa sono solo due dei numerosi tocchi di classe che contraddistinguono il titolo Vivendi.

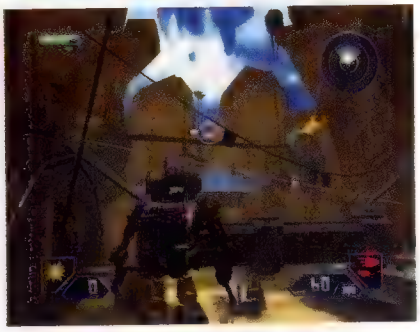
Ma la peculiarità di *Metal Arms*, al di là dell'ottima realizzazione tecnica e del notevole gusto stilistico degli autori, è l'eccellente bilanciamento del livello di difficoltà. Coccolati da una miriade di videogiochi contemporanei in cui i livelli si superano uno dopo l'altro senza troppa fatica, l'impegno richiesto da *Metal Arms* potrebbe sembrare addirittura anacronistico, ma è in realtà fonte di grandi soddisfazioni. Nel gioco di Swingin' Ape è assolutamente proibito andare all'assalto senza ragionare. L'impiego dell'arma giusta al momento giusto fa la differenza, così come l'adozione di tattiche di esplorazione ed avanzamento adeguate all'area di gioco. Inutile dunque gettarsi dietro ad una mitragliatrice fissa se si è circondati da avversari che lanciano granate: il giocatore verrà fatto a pezzi anche se la sua potenza di fuoco è notevole. Meglio non cedere alla tentazione, quindi, ed uccidere i nemici uno ad uno, sfruttando a proprio vantaggio i ripari offerti dalla scenografia.

È una lezione che si impara a proprie spese: *Metal Arms* è un gioco in cui si muore continuamente, ma ciononostante la voglia di riprovare non viene mai meno. È uno sparatutto frenetico, accattivante ed impegnativo che continua a bastonare il giocatore ma lo premia continuamente con tantissime trovate. Staccando la testa ad un nemico questi comincerà a correre in ogni direzione sparando disordinatamente; potenziando la sparachiodi è possibile godersi il panico degli avversari mentre si agitano per liberarsi dell'esplosivo che il giocatore gli ha infilzato sulla loro carrozzeria: salendo a bordo di un hovercraft si guadagna la possibilità di crivellare qualche povero malcapitato mentre lo si tiene immobile con l'enorme tenaglia montata sul muso del veicolo. C'è una buona dose di sadismo da cartone animato in *Metal Arms*. Fortunatamente a nessuno è saltato in mente di seguire la corrente e di rendere il tutto tramite cel-shading.

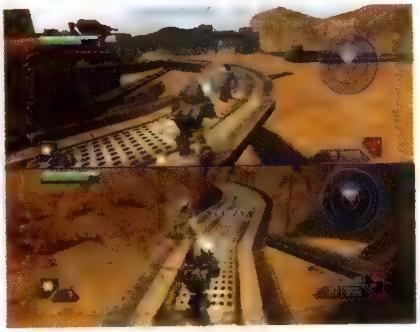
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, il titolo Vivendi è la prova che anche i progetti multipiattaforma possono dare buoni risultati dal punto di vista grafico. La versione Xbox, in particolare, convince sotto ogni punto di vista: animazioni di qualità, modelli poligonali dettagliati, ambientazioni ampie e particolareggiate, frame rate costante (lo stesso non può dirsi della versione PS2, comunque più che dignitosa). Sicuramente esistono titoli più spettacolari, ma non c'è davvero ragione di lamentarsi del comparto grafico di *Metal Arms*. Se siete in cerca di uno sparatutto divertente ed impegnativo non esitate: Glitch è solo una scatoletta di latta, ma sa farsi amare.

> "L'impiego dell'arma giusta al momento giusto fa la differenza, così come l'adozione di tattiche di esplorazione adeguate all'area di gioco"

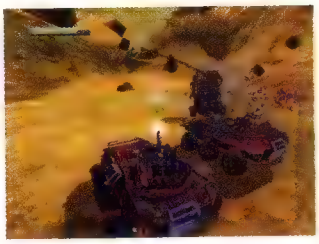
Voto: Otto su dieci



(a sinistra) Alcune sezioni chiuse sono piuttosto claustrofobiche: emergerne per ritrovarsi all'aria aperta garantisce un'innegabile sensazione di sollievo



(sopra) *Metal Arms* è un titolo molto ampio e gli ultimi livelli sono dannatamente tosti. Quando nessuno vi guarda, non esitate a mettere su "easy" il livello di difficoltà... (a destra) Per sbloccare le diverse modalità multiplayer è necessario recuperare una serie di chip nascosti in ogni ambiente di gioco

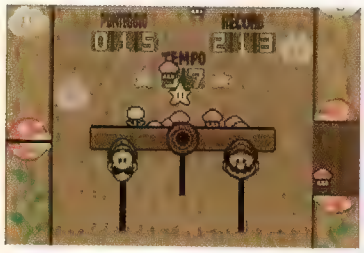


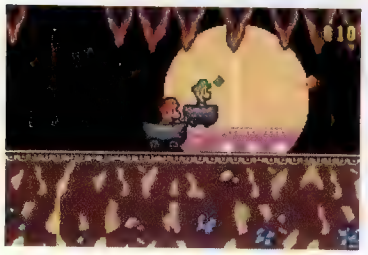
Deserto di fuoco

Una volta saltati a bordo del bolide a sei ruote con cui attraversare il deserto, *Metal Arms* si trasforma in un divertente 'spara-tutto mobile'. Il sistema di controllo subisce qualche modifica ma la giocabilità rimane sempre su buoni livelli, e la fisica del veicolo, sebbene spudoratamente arcade, si dimostra adeguata. La cura dedicata da Swingin' Ape a questo semplice sotto-gioco dimostra la notevole professionalità dello studio californiano, composto in larga parte da ex-dipendenti Midway.

Mario & Luigi: Superstar Saga

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Alpha Dream** Multiplayer: **2-4**





Due tasti, due carrelli, due percorsi da seguire assieme ma distintamente: come diventare strabici coi videogiochi

Non è passato nemmeno un minuto da quando **Videogiochi** ha acceso il Game Boy Advance, eppure la situazione è già critica: un Mario in mutande sta violentemente saltando sulla testa di un disperato Toad. Fermi tutti, bisogna riprendere fiato. Proseguiamo. Luigi sta appendendo il bucato. Panico. Cosa diavolo è *Mario & Luigi: Superstar Saga*? Quale stile, quale registro vuole seguire? Semplice, quello della comicità demenziale tipicamente giapponese.

Il gioco di Alpha Dream, ufficiosamente terzo capitolo della saga senza nome di RPG legati all'universo di Mario, è il primo titolo in oltre venti anni a dipingere il tubatolo di Miyamoto come probabilmente avrebbe fatto qualsiasi società al di fuori di Nintendo: *à la japonaise*. Mario, Luigi, Bowser, la Principessa Peach e il nuovo regno di Fagiolandia godono di una serie di soluzioni espressive e visive che si rifanno direttamente al tono tipico dei manga e anime più classici del Paese del Sol Levante. Ciò che colpisce di *Mario & Luigi* è, prima di tutto, proprio l'espressività che viene impressa a una manciata di splendidi e colorati pixel: chi sostiene che il bitmap sia morto, deve inchinarsi di fronte alla vivacità del titolo Nintendo.

> "*Mario & Luigi* è un titolo particolarmente snello e divertito che coniuga a proprio modo due stili senza mai sbilanciarsi verso l'uno o l'altro"

Quale seguito non ufficiale di *Super Mario RPG* (prima) e *Paper Mario* (poi), *Mario & Luigi* ripropone la stessa deliziosa alchimia dei propri predecessori, puntando in egual modo sul fascino di entrambi i generi da cui attinge a piene mani: il gioco di ruolo e quello di piattaforme. Mai narrativo o pedantemente incentrato sulla quantità degli scontri come un *Final Fantasy*, e ovviamente mai frenetico e istintivo come un *Super Mario* a caso, *Mario & Luigi* si ritaglia un piccolo spazio tra i due macro-generi: degli RPG riprende i combattimenti a turni, l'evoluzione dei personaggi, la mappa da esplorare e i dungeon, ma dal mondo delle piattaforme saccheggia sia in quanto a movimenti effettuabili nell'esplorazione che per la richiesta di combo basate sulla pressione ritmata di tasti all'interno degli scontri stessi. Scompaiono anche gli incontri casuali, da secoli motivo di dissertazioni più o meno lecite tra gli amanti di un Sephirot a caso.

Mario & Luigi è, insomma, un titolo particolarmente snello e divertito che coniuga a proprio modo due stili senza mai sbilanciarsi troppo verso l'uno o l'altro. In un nuovo mondo (Fagiolandia) costellato di impossibili principini, cattivoni sghignazzanti, impauriti cittadini e generosi/morbidosi inventori, i fratelli Mario rincontrano un po' tutto ciò che è stato il Regno dei Funghi dal 1983 a oggi: la quasi totalità dei nemici è già vista, conosciuta, ma stavolta i comportamenti sono differenti. Ai banali pattern di attacco tipici dei giochi di piattaforme si sostituiscono i sottili e maliziosi meccanismi da RPG. Nonostante il gioiello di Alpha Dream non tenti mai lo scontro diretto col genere dei giochi di ruolo, è anche vero che la caratterizzazione degli stili di attacco doni una tale varietà, spessore e fascino da surclassare molti degli esponenti moderni di saghe ben più blasonate. E **Videogiochi** è certa che tutti i giocatori saranno concordi con questo assunto quando incontreranno per la prima volta i virus di *Dr. Mario* o le classiche seppie/polipi sottomarini di *Super Mario Bros*. Proprio la possibilità di evitare gli scontri, legata a una tale sinuosa personalizzazione degli avversari, spinge il giocatore a cercare con meticolosità nuovi nemici, giusto per sperimentare. Come suggerisce il titolo stesso, *Mario &*

Quando il numero di punti vita di uno dei due fratelli raggiunge lo zero, sta al suo fedele parente aiutarlo. Nel mentre, un goomba-raccoon si tramuta in Luigi

I menu sono come sempre deliziosi e capaci di riassumere velocemente ma chiaramente lo status del duo nintendiano

Luigi gioca inoltre sulla presenza contemporanea a schermo di due protagonisti, ognuno dei quali va gestito singolarmente. Se infatti la direzione viene indicata per entrambi con la solita croce direzionale, i tasti A, B, L e R sono invece egualmente suddivisi tra i due idraulici: perché entrambi saltino all'unisono è richiesta la pressione di A e B contemporaneamente, mentre L e R sono deputati alla selezione dell'azione eseguibile successivamente con A e B. Non solo salti, quindi, ma anche armi (martelli, "potere mano"), movenze speciali (una per fratello) e quant'altro. Il tutto si rispecchia anche e soprattutto all'interno degli scontri veri e propri coi felloni. Tralasciando la metodologia classica che permette a Mario o a Luigi di portare un singolo attacco e successivamente di difendersi da quello avversario, i due possono sfruttare le cosiddette Mosse Fratello: trattasi di combinazioni di tasti che proiettano i baffuti in comici ma efficaci attacchi. Tutti da scoprire.

A un modello di gioco tanto personale e curato si lega una discreta longevità e un ritmo che non conosce pause. Gli unici veri appunti possono essere rivolti a una visuale che, in qualche caso, non permette di capire alla perfezione la posizione dei fratelli rispetto ai nemici (non durante gli scontri) e a una difficoltà non particolarmente elevata. Tutto il resto è autocelebrazione, divertente e divertita. Ma soprattutto una reale boccata d'ossigeno nello stantio mondo degli RPG. O dei platform game?

Voto: Nove su dieci

Fagioli on the rocks

Nel borgo del castello che sovrasta il regno di Fagiolandia trova posto un colorato e puffettoso Bar. Con tanto di raccoglifagioli. I fagioli sono, come prevedibile, la base di ogni alimentazione e bevanda in quel di Fagiolandia. Come premio al termine di alcuni scontri, i due fratelli possono godere di molteplici varietà di fagioli che, una volta miscelati a dovere nel suddetto locale, portano alla creazione di sgradevoli ma utili beveraggi. A decretarlo è il Professor Strambic (*Luigi's Mansion*), che accorrerà a suggere tale nettare, ma soprattutto a regalare particolari premi e bonus al duo.

ESPN NBA Basketball

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Visual Concepts** Multiplayer: **2-4, Online (solo Xbox)**

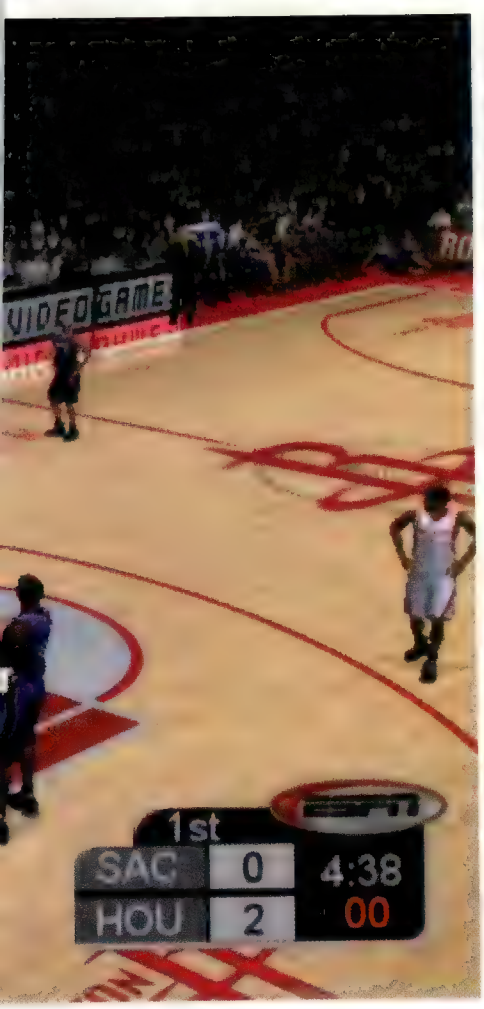
L'accurata modellazione degli atleti e le proporzioni più realistiche di quelle viste in *NBA 2K3* rendono i giocatori di *ESPN NBA Basketball* i più riconoscibili mai visti in una simulazione cestistica

Ormai lanciatissima nel perseguire la totale integrazione tra le sue apprezzate serie sportive e il network televisivo ESPN, Sega ha finito per abbandonare del tutto la titolazione classica delle sue simulazioni, tanto cara agli ex-possessori di Dreamcast. L'atteso *NBA 2K4* si è trasformato quindi in questo *ESPN NBA Basketball*, un cambio di nome che ha portato con sé anche qualche novità strutturale e non. Un 'non' che si riferisce, più che altro, al modo in cui il gioco si presenta: i menu, le schermate di intermezzo, i filmati, il commento (competente, ma noioso dopo qualche partita) e la musica seguono fedelmente lo stile ESPN, smaccatamente votato alla spettacolarizzazione del gioco. Il che, e qui si va sulle novità strutturali, ha interessato anche la simulazione vera e propria, contaminata da Visual Concepts con qualche elemento arcade volto ad amplificarne gli aspetti più esaltanti.

Di queste contaminazioni, la più evidente è quella battezzata con l'altisonante nome di IsoMotion, ovvero un sistema di finte e controfinte chiamato a rispondere all'analogo Freestyle dei più recenti *NBA Live* di EA Sports. Saldamente ancorato alle funzionalità offerte dallo stick destro, l'IsoMotion consente di prodursi in una nutrita serie di spettacolari e repentine movenze tese a disorientare il difensore nell'uno-contro-uno. Il sistema assolve egregiamente al compito di snellire la natura rigidamente simulativa del prodotto Sega, ma mostra chiaramente i segni di una primissima implementazione suscettibile di sostanziali miglioramenti nelle prossime edizioni. Sebbene sia possibile annullare la finta in corso spostando lo stick nella direzione opposta a quella selezionata, ad esempio, non si può in alcun modo passare o tirare durante l'esecuzione del movimento innescato, senza contare il fatto che a volte è difficile prevedere la direzione in cui l'infingardo atleta fintante andrà a spostarsi. È altresì vero che il bilanciamento tra la carica arcade dell'IsoMotion e l'aderenza alla realtà che ha reso famosa la serie *NBA 2K* è molto buono: l'effetto affaticante delle finte impedisce all'utente di abusarne, la loro difficoltà ne limita la corretta esecuzione ai cestisti più abili e il consistente rischio di incappare in un fallo durante il ricorso ai movimenti 'speciali' spinge ad un uso assennato degli stessi. Anche i difensori, tra l'altro, possono chiamare in causa l'IsoMotion per effettuare vere e proprie counter alle finte degli attaccanti, a patto però di spingere lo stick destro nella direzione giusta al momento giusto, proprio come in un picchiaduro.

> "Dove il realismo proprio del franchise di Visual Concepts emerge, nonostante qualche concessione alla semplicità, è nell'impostazione del gioco"

Dove il realismo tipico del franchise di Visual Concepts emerge prepotentemente, nonostante qualche inattesa concessione alla semplicità, è nell'impostazione del gioco. L'unica strada per arrivare al successo, infatti, passa per un'attenta pianificazione fatta di passaggi ragionati, rispetto delle posizioni e degli schemi (stranamente presenti in numero un po' ridotto) e liberazione degli uomini chiave sotto canestro. È proprio in difesa, del resto, che l'intelligenza artificiale delle squadre controllate dalla CPU dà il meglio di sé per rendere la vita difficile all'utente. Cosa che, curiosamente, non vale per il team del giocatore, i cui difensori manifestano in diverse occasioni qualche incertezza di troppo. Nel pieno rispetto dei canoni classici della serie, inoltre, rubare palla e prendere i rimbalzi non è affatto semplice, anche se la seconda operazione è di fatto inutilmente complicata dalla difficoltà di individuare con esattezza la posizione della palla mentre si allontana dal ferro appena colpito. Altre piccole mancanze potrebbero essere quelle relative all'affidamento di tiri e schiacciate allo stesso pulsante, alla facilità con cui anche le squadre teoricamente più lente partono in velocità e scioltezza sui contropiedi e alla necessità di sistemare i parametri di base per sfruttare al meglio il gioco (le stoppate, in particolare, spediscono sin troppo spesso il pallone fuori dal sistema solare con i settaggi standard), ma in fin dei conti si tratta di lagnanze decisamente marginali.



Le animazioni, presenti in quantità industriali, appaiono generalmente fluide e credibili, anche se manifestano qualche cedimento più o meno visibile nelle transizioni e nei movimenti ad alta velocità effettuati con l'ausilio del 'turbo'

La possibilità di giocare in strada con numerose combinazioni di giocatori, campi e regole è solo una delle tante offerte da *ESPN NBA Basketball*, effettivamente dotato di una rosa di opzioni e modalità a dir poco invidiabile

Ad *ESPN NBA Basketball*, d'altro canto, non manca certo la completezza necessaria a farsi perdonare qualche difettuccio. Valga come esempio l'impressionante profondità della modalità Carriera, una volta intrapresa la quale è necessario occuparsi della gestione della squadra, di tutte le limitazioni che regolano le transazioni sul mercato NBA, dell'osservazione delle giovani promesse, delle strategie da adottare e di moltissimi altri fattori da tenere costantemente sotto controllo.

La parziale apertura di Visual Concepts agli stilemi delle simulazioni con elementi arcade, in definitiva, ha bisogno ancora di qualche affinamento che non mancherà certo di palesarsi negli anni a venire, ma la coerenza dimostrata dagli sviluppatori negli aspetti più importanti del gameplay e la validità di questo primo tentativo di leggera semplificazione fanno pensare che la strada intrapresa da Sega sia quella giusta.

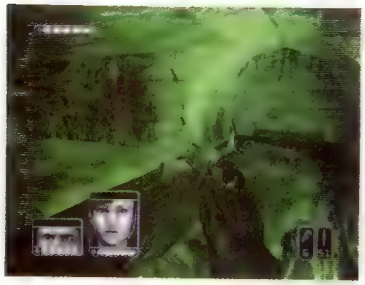
Voto: Otto su dieci

Una vita per il basket...

Una delle novità più interessanti di *ESPN NBA Basketball* è la modalità 24/7, ideata per assorbire tutto il tempo libero del giocatore. Questi, dopo aver creato il suo alter ego, dovrà guidarlo lungo una serie di allenamenti nei vari fondamentali, per poi farlo vagabondare per gli States. Lo scopo? Sfidare i cestisti più forti in campo street, guadagnare accessori e diventare il migliore d'America. Le partite potranno seguire le regole classiche o imporre limitazioni come la presenza di una bomba al posto della palla, o il divieto di rubare la sfera. La caratteristica più curiosa della sezione 24/7, però, è il suo legame con l'orologio interno: trascurando il proprio atleta per troppo tempo, infatti, le sue capacità diminuiranno gradualmente...

SWAT: Global Strike Team

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Vivendi Universal** Sviluppatore: **Argonaut Games** Multiplayer: **2 Split-screen**



Dal punto di vista grafico siamo ben distanti da titoli come *SOCOM*, sia in termini di frame rate che di quantità e qualità di poligoni e texture. Notevoli alcuni effetti di luce ed ombre, sebbene ininfluenti sul gameplay, decisamente votato all'azione

(a sinistra) L'elenco di ordini impartibili al proprio team varia a seconda dell'elemento scenografico su cui poggia il reticolo di mira e compare a video senza bisogno di premere alcun tasto. Basta leggere e recitare il comando. Oppure selezionarlo via controller dalla medesima interfaccia

Il primo episodio della serie *SWAT* ad approdare su console offre senz'altro materiale utile ad alimentare il dibattito sulle scelte morali nei videogiochi. In *Global Strike Team* i grilletti facili hanno scarse speranze di successo. L'indispensabile upgrade del proprio armamentario passa infatti per l'adozione di un atteggiamento meno impietoso nei confronti dei terroristi. L'idea è quella di arrestarli piuttosto che eliminarli, di mettere per una volta da parte l'abusato vocabolario del piombo in favore di più caritatevoli intimazioni alla resa. Basta poggiare il reticolo di mira sul bersaglio per valutarne il grado di accondiscendenza attraverso apposita barra semicircolare, da colmare a suon di ripetuti strilli "SWAT! Drop your weapon!" nell'auricolare (o martellando sul realtivo tasto del controller). I conflitti a fuoco si trasformano così in prove di forza psicologica piuttosto che di inumana ferocia, dove una spalla o una gamba diventano bersagli privilegiati ai fini di un rapido e positivo epilogo del processo di dissuasione.

Al di là di questa gradevole novità, *Global Strike Team* soffre di una mediocrità complessiva disarmante, nel level design, nell'IA avversaria e più in generale nella natura prestabilita degli eventi che vi occorrono. Non esiste un radar o altri strumenti di indagine che permettano di individuare il nemico anzitempo per allestire tattiche di approccio differenti dall'assalto frontale. I terroristi non abitano l'area di gioco, ma vi compaiono quando il giocatore compie una determinata azione, come il disinnesco di un ordigno esplosivo o l'hackeraggio del sistema di apertura elettronico di un cancello. La presa di coscienza della natura prestabilita degli eventi innesca un graduale abbandono delle tattiche di infiltrazione in favore di un approccio meno ragionato e coinvolgente. Analogamente, il generale ebetismo di cui sono afflitti i terroristi traduce i confronti in un poco avvincente tiro al bersaglio.

Tutt'altro che ebeti, invece, i propri compagni di squadra (solo due, ma specializzati in specifiche attività). Affidabili ed obbedienti, rispondono ai comandi vocali con puntualità, senza mai risultare di intralcio o, peggio ancora, mettere a repentaglio la sopravvivenza del team con comportamenti illogici. In alcuni livelli è concessa la facoltà di comandare direttamente uno di loro (il cecchino, nello specifico), mentre il resto del team rimane in attesa. Un buon modo per spezzare la monotonia dell'azione 'principale', sebbene difficilmente foriero di momenti particolarmente esaltanti.

In sintesi, uno sparatutto dalle idee interessanti ma senza l'ambizione necessaria a tradurle in qualcosa di speciale.

Voto: Sei su dieci

Counter-Strike

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Ritual** Multiplayer: **2-16 LAN, Online**

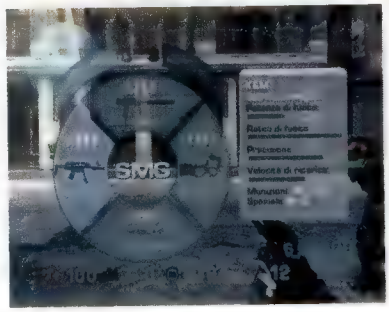
Riscoprire i classici è sempre un piacere, a prescindere che si tratti di un brano evergreen dei Creedence Clearwater Revival o di una pellicola immortale di Al Pacino. Il bello dei classici è che non perdono mai di attualità. La situazione non cambia quando al posto di note e celluloide si tratta di un grande videogioco: è lecito sublimare per *Missile Command*, per un primogenito *Mario Bros.* o per altri byte di pari blasone. Ma bisogna stare attenti, dal momento che il confine tra classico e vecchio è labile, e può trarre in inganno il giocatore poco attento.

Difficile stabilire se la nuova (?) versione per Xbox di *Counter-Strike* sia al di là o al di qua del confine. Il lettore di **Videogiochi** saprà sicuramente che il titolo in questione è il meglio nel campo dei mod per *Half-Life*: un pacchetto 'all inclusive' delle migliori sparatorie in soggettiva e multiplayer per i sistemi Windows. *Counter-Strike*, tuttavia, è un gioco ancora troppo attuale su PC per poter assurgere al ruolo di classico su Xbox. Di contro, non è abbastanza attuale per essere considerato una conversione al passo coi tempi. Più che la trasposizione di un classico, dunque, si tratta della riproposizione di un titolo datato, come dimostra la mediocre definizione delle texture, che trasmettono la spiacevole sensazione di un gioco di seconda mano, usato e consumato da un altro sistema, per essere infine spedito a racimolare gli ultimi consensi su Xbox. E sono anacronistiche anche le animazioni, che con il loro ritmo scattoso ricordano quelle dei vecchi documentari della Prima Guerra Mondiale.

Certo, realizzazione tecnica a parte, *Counter-Strike* conserva ancora le sue qualità. Impossibile non notare gli aspetti positivi di un titolo nato per essere fruito in modalità multiplayer e online: il gioco ha ritmo e spara azione ad ogni frame, senza però trascurare l'approccio tattico agli obiettivi e l'importanza del lavoro di squadra.

Ma il giocatore allergico a Xbox Live farebbe meglio a stare alla larga dal titolo Ritual, a meno che in un impeto di masochismo non voglia mettersi a battagliare contro l'elementare intelligenza artificiale, e anche in quel caso esistono diversi sparatutto in soggettiva con una modalità in singolo degna di tale nome (*RTCW*, *MoH*, *Halo*, *Rainbow Six 3*). Combattere nei panni di un terrorista o di un componente delle forze speciali è eccezionale, quando la mappa è condivisa in rete, ma nel chiuso di una sola console si inizia presto a soffrire di claustrofobia, soprattutto a causa della durata limitata dei singoli livelli e dell'estrema ripetitività dei compiti da svolgere.

Voto: Sei su dieci



(a sinistra) All'inizio di ogni missione, a prescindere che si combatta dalla parte dei terroristi o delle forze speciali, è possibile fare un salto in armeria, per acquistare le armi più adatte alla situazione

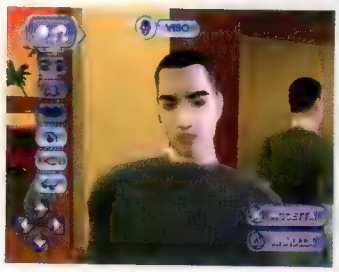
Il bersaglio a terra indica la posizione esatta in cui dev'essere posizionata la carica esplosiva. Non sarà realistico, ma permette al giocatore di concentrarsi sulle sparatorie, senza porsi problemi relativi all'orientamento

Numeri

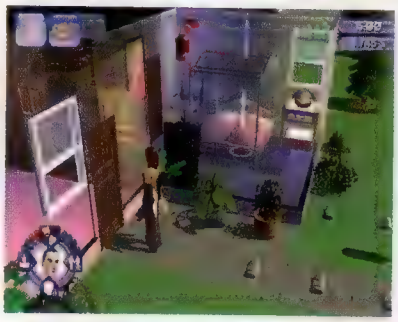
La versione Xbox di *Counter-Strike* può essere criticata per la sua obsolescenza, ma i numeri sembrano essere tutti dalla sua parte. Le mappe di gioco sono in totale 18, di cui 7 sviluppate in esclusiva per l'edizione Xbox. I giocatori supportati contemporaneamente in rete possono raggiungere le 16 unità e disporre di un arsenale che comprende più di 20 diverse armi ed equipaggiamenti.

The Sims: Fuori Tutti!

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC, GBA** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Maxis** Multiplayer: **2 Split-screen, Online (solo PS2)**



Alcune delle 16 nuove location esterne vengono sbloccate in relazione alla carriera lavorativa del proprio Sim. Riprendendo la partita da un salvataggio è possibile modificare il proprio Sim, variandone aspetto e caratteristiche. Una facoltà utile in caso ci si voglia dedicare ad un nuovo lavoro



La versione Xbox, oltre ad un impatto grafico leggermente superiore, può contare sulla parziale eliminazione degli scatti da caricamento durante il gioco, piccolo problema della versione PS2. Il sistema di controllo, molto intuitivo, si adatta perfettamente ad entrambi i controller

Sim Weekend

La modalità online (presente solo nella versione PS2 assieme ad una funzione di chat vocale via headset) permette di trascorrere un weekend virtuale nell'abitazione di un altro Sim (o di invitarlo nella propria) per poi procedere allo scambio di bonus sbloccati e all'incremento delle abilità. Un'esperienza supplementare da sfruttare, una volta tornati a casa, per far avanzare la propria carriera lavorativa. L'edizione GameCube offre invece una funzione di connessione con la versione Game Boy Advance, attraverso la quale trasferire denaro e sbloccare oggetti e minigiochi.

The Sims è una metafora della vita: tutto sembra perfetto, fai grandi progetti, poi ti ritrovi un sabato sera, solo in casa, senza una donna, a pulire la tazza del cesso. La nuova edizione del simulatore Maxis ripercorre la strada della prima conversione per console, proponendo una modalità di gioco libero, in stile PC, ed una modalità principale con struttura a missioni. La dinamica è quella classica: crea un Sim, trova un impiego, acquisisci beni materiali, amplia la tua abitazione, intessi relazioni sociali. In estrema sintesi: vivi la tua vita. Un'azione di gioco al limite dell'ipnotico, supportata da un sistema di obiettivi che adesca il giocatore, costringendolo in una spirale di azioni ripetitive, potenzialmente frustranti, ma anche per questo maledettamente appaganti. Gli obiettivi variano per complessità, richiedendo di migliorare la propria competenza (studio), di raggiungere una promozione (lavoro), di approfondire le relazioni con un personaggio (vita sociale) o molto altro, attraverso un flusso di missioni dalla godibile differenziazione. Il raggiungimento degli obiettivi gratifica costantemente il giocatore, permettendo di acquisire denaro, nuovi oggetti o nuove possibilità di azione/movimento. Un elemento, quest'ultimo, che si propone come motivo di evoluzione rispetto al passato.

Se dal punto di vista tecnico *The Sims* si dimostra un gradino superiore alla prima versione per console, in ottica strutturale gioca un ruolo primario l'introduzione di nuove locazioni esterne alla propria abitazione. Il Sim saluta il proprio coinquilino, presumibilmente odiato per la sua genetica propensione al disordine spazio-auditivo, per spostarsi in altre abitazioni e altri luoghi, quali discoteche, palestre, musei, dove affrontare nuovi obiettivi e nuove esperienze. È la chiave di volta dell'azione, l'elemento di diversificazione che avvicina ulteriormente *The Sims* al mondo console. La progressione nel gioco scorre fluidamente, anche grazie ad un sistema di controllo complesso ma intuitivo. La possibilità di selezionare le azioni anche a gioco fermo rilassa il giocatore, bilanciando la tensione dell'assassino scorrere del tempo.

Non dissimile dalla prima versione console, complessivamente più stimolante della prima edizione PC, la nuova opera Maxis parla ai cultori della serie e ai nuovi arrivati. Non è vero che *The Sims* si ama o si odia. È solo una questione di inclinazione. Questo è il gioco per chi ama leggere un buon libro o chi conosce l'arte di mettersi in discussione. Ma soprattutto è il gioco per chi sa cogliere l'infinita poesia di un sabato sera trascorso soli in casa, senza una donna, a pulire la tazza del cesso.

Voto: Otto su dieci

Harvest Moon: Friends of Mineral Town

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Natsume** Multiplayer: **No**

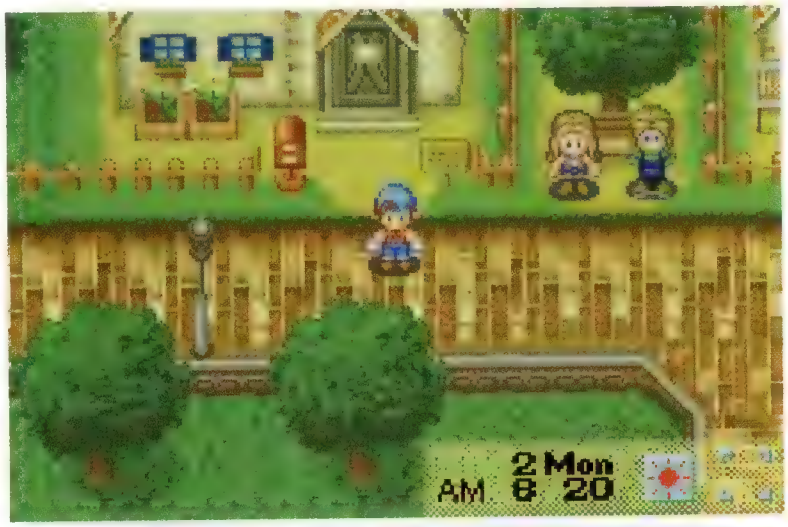
Harvest Moon è quello che succede quando il protagonista di un RPG, invece di proseguire nella sua avventura, decide di mettere su fattoria nel primo villaggio a disposizione. E diventa un Sim. L'esperienza epica cede il passo all'esperienza bucolica. L'arte della guerra soccombe all'arte dell'agricoltura. E l'obiettivo, da 'save the world', diventa 'save the day'...

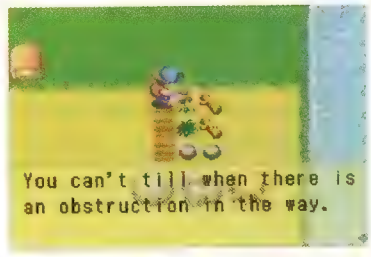
Natsume ripropone il suo 'simulatore di giovane contadino' su console portatile, e anche stavolta colpisce nel segno. *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* è un'evoluzione dell'episodio PlayStation (*Harvest Moon: Back to Nature*, 1999), adattato ai limiti tecnici di Game Boy Advance ma caratterizzato da un gameplay ancora una volta ben articolato. La struttura è la stessa del passato. Ereditata una piccola fattoria, il giocatore è chiamato a gestirla in prima persona, integrandosi al tempo stesso nella comunità del villaggio. Surreale per alcuni, ipnotico per altri. Le stagioni si avvicendano, mentre il prode sim-fattore ripulisce il suo terreno, dissoda, semina e innaffia, sperimentando le varietà di semi acquistate in città. L'acquisizione di galline, mucche o pecore costringe a sessioni giornaliere di gestione degli animali, tra preparazione del cibo, cure estetiche e dimostrazioni di affetto (!).

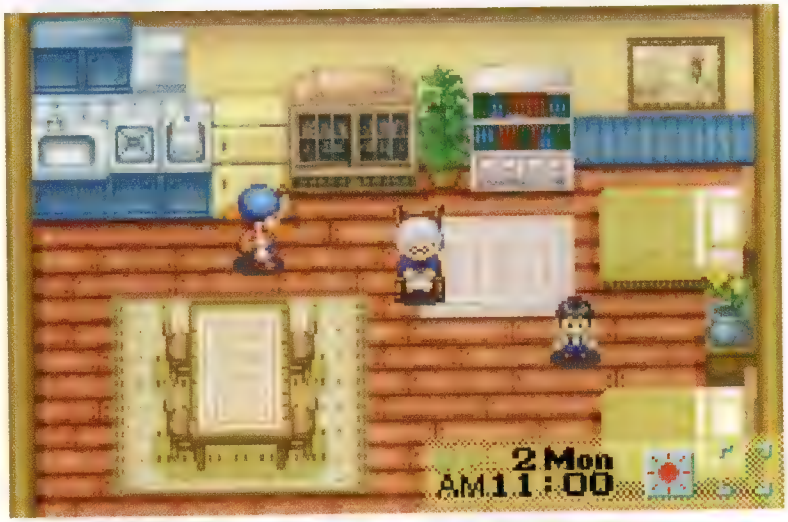
Ma oltre i confini della fattoria, il mondo di *Harvest Moon* si apre su altri piccoli luoghi. Dal villaggio, con i suoi negozi, alla spiaggia, dove dedicarsi alla pesca, fino alle miniere, dove estrarre metalli per potenziare i propri attrezzi. Il giocatore vive, lavora ed esplora in tempo reale, interagisce con la comunità, partecipa alle manifestazioni speciali e ai minigiochi, ma soprattutto corteggia a suon di omaggi le giovani del villaggio, alla ricerca della ragazza da sposare. È una sim-vita. E la sua profondità, in alcuni casi, può sorprendere.

Harvest Moon ai suoi massimi livelli. Bello da vedere, non ostico da giocare, virtualmente infinito. La versione GBA offre salvataggi liberi ed una giornata più breve, adattandosi ai ritmi di gioco da portatile. Ma la natura del concept non tragga in inganno. La fase di apprendimento non è un elemento da sottovalutare, mentre la complessità globale può rivelarsi superiore a quanto prospettato. Oltre i primi sacrifici, *Harvest Moon* si apre al gioco compulsivo, prestandosi alle diverse interpretazioni del giocatore: una sim-vita a ritmi oziosi o massacranti, dedita al lavoro o alle donne. Una piccola perla per i cultori della serie, un gioco misterioso per tutti coloro che, calendario alla mano, potrebbero chiedersi che senso ha, in un videogioco, stare ad aspettare che le rape crescano.

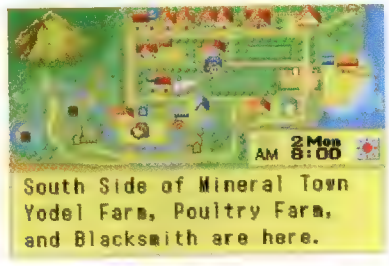
Voto: Otto su dieci







Nelle fasi avanzate del gioco, la fattoria può essere ampliata. Un'operazione che richiede grosse quantità di denaro e di lavoro



L'interazione con gli altri personaggi del villaggio non è superficiale come in genere avviene negli RPG classici. Le relazioni da intessere sono in alcuni casi più approfondite, a partire da quelle con le 'mogli potenziali'

Chi vuol esser contadino?

Sin dall'inizio dell'avventura, il sim-fattore dispone di un piccolo televisore. Oltre alle previsioni del tempo, ad alcuni minigiochi e ai tutorial, i canali offrono un interessante programma di shopping telefonico. In questo modo è possibile procurarsi oggetti di varia natura, dagli specchi ai tappeti, da un nuovo letto agli attrezzi per cucinare. Alcuni hanno utilità puramente ornamentale, mentre altri possono essere necessari per semplificare determinate attività.

Mario Party 5

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Hudson** Multiplayer: **2-4**

Il dispensatore di capsule si rivela fondamentale: grazie ai bonus sferici è possibile intervenire pesantemente sul corso della partita

(a sinistra) Luigi, come spesso gli succede, è colto da un attacco di sfiga: è all'agognata postazione stella, ma gli mancano le monete necessarie per passare all'acquisto. (a destra) Magikoopa riesce a risolvere parecchie situazioni... non sempre a favore del giocatore ovviamente

Il quinto episodio di *Mario Party* possiede, nel bene e nel male, tutte le caratteristiche di questa serie Nintendo, l'unica a riproporsi con allarmante puntualità a ogni tornata natalizia. Come ogni anno sono stati inseriti nuovi elementi, nuovi sottogiochi, nuove tavole, nuovi personaggi e differenti soluzioni. E come ogni anno l'anima reale di *Mario Party* è quella che prende vita nelle serate pre e post-natalizie, di fronte al panettone e con un nugolo di nipoti o zii pronti per un paio di sane legnate e violenza psicologica. Il resto è quasi del tutto inutile, dove per resto s'intende la modalità per il singolo giocatore e tutto quanto possa slegare *Mario Party* da quella maledizione/benedizione che lo vede primeggiare nel suo campo. Campo che però si rivela fin troppo specifico. Insomma, c'è un motivo se la serie Nintendo/Hudson vede sempre e comunque la luce (negli ultimi anni, perlomeno) sotto il vischio e non, per esempio, in estate. Lo stesso motivo per cui il gioco è tutto buoni sentimenti, giro dell'oca, amore, pace, bene e davvero nient'altro. Verrebbe da chiedersi cos'aspettarsi da un gioco simile... Niente di differente a dirla tutta, quindi forse ha ragione Nintendo.

Detto questo, non vanno passati sotto silenzio i miglioramenti apportati alla modalità single player, con i giocatori controllati dalla CPU (tre mini Bowser che formano la Koopa Kid Brigade) capaci di muoversi all'unisono e nuove regole a scandire tempi decisamente più snelli. Insomma, in *Mario Party 5* il tentativo di rendere realmente differente le due modalità di gioco (single e multiplayer) è lodevole e in parte riuscito, ma proprio per sua natura pare difficile rendere *Mario Party 5* un titolo appetibile al singolo giocatore per più di una manciata di giorni.

Ma quel che deve fare, *Mario Party 5* lo fa davvero bene: i sottogiochi sono tutti piuttosto ben realizzati, con i soliti picchi di eccellenza e qualche raro momento di debolezza. Le tavole da gioco si rivelano più ricche che mai, denotando un ottimo studio da parte degli sviluppatori, mentre la realizzazione tecnica è assolutamente ineccepibile, graziata com'è da colori vivi, un'ottima definizione, tanti deliziosi effettucci e quant'altro possa rendere il Regno Fungo più natalizio e coloroso che mai. Con i suoi limiti e i suoi pregi, la saga festaiola di Nintendo porterà a casa anche quest'anno la sua fetta dorata di panettone.

Voto: Sette su dieci

Fire Emblem

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Intelligent Systems** Multiplayer: **2-4**

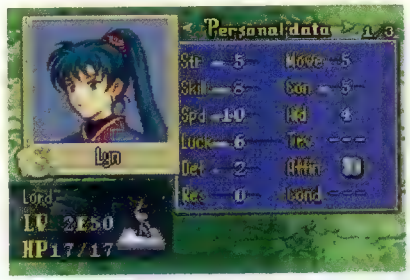
Giunto alla settima edizione, dopo una lunga carriera di successi riscossi in Giappone su NES, Super NES e GBA, *Fire Emblem* sbarca finalmente in Occidente. E si può dire tranquillamente che era ora. L'epopea fantasy degli sviluppatori di *Advance Wars*, infatti, è quanto di meglio si possa trovare attualmente in materia di giochi strategici a turni dall'impostazione classica, ovvero in stile *Shining Force*. Rispetto al quale, però, *Fire Emblem* mostra pienamente il risultato di anni di evoluzione (e ci mancherebbe che non fosse così).

Il prodotto di Intelligent Systems sfoggia scenari multipli (il primo dei quali funge da tutorial), una nutrita serie di parametri per ogni personaggio, un buon sistema di avanzamento di livello dei combattenti (in parte preso in prestito dagli RPG tradizionali) e qualche piccola peculiarità che caratterizza efficacemente il gioco. Gli attacchi, ad esempio, oltre a sottostare alle solite regole relative al tipo di terreno su cui ci si trova e all'arma/magia impiegata, prevedono una lista di 'priorità' ispirata alla morra cinese, in base alla quale ogni strumento offensivo e ogni incantesimo battono un certo tipo di brando o stregoneria e ne patiscono un altro.

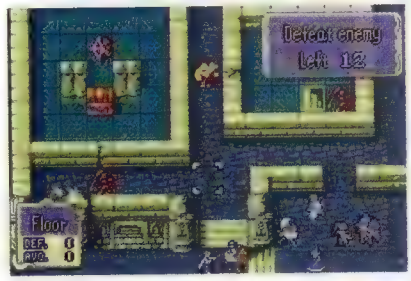
A differenza di quanto accade in *Advance Wars*, non si controllano anonime truppe generiche, bensì eroi dalla caratterizzazione e dalle abilità ben precise che, una volta sconfitti in battaglia, sono persi per sempre. Di qui la necessità di pianificare attentamente ogni singola mossa, dato che ogni personaggio ha una sua utilità e che non è raro affezionarsi ai propri combattenti, in grado a loro volta di stringere amicizia tra loro ed ottenere in tal modo bonus temporanei. L'inventario limitato di ciascun eroe, la possibilità di scambiare oggetti tra unità adiacenti e la fragilità delle armi, invariabilmente destinate a spezzarsi dopo un utilizzo prolungato, completano il quadro di una struttura di gioco che si avvale anche di mappe piuttosto estese, condizioni meteorologiche variabili e missioni sufficientemente diversificate (alcune delle quali opzionali, ma comunque latrici di ghiotte ricompense) per incollare il giocatore alla console.

Peccato, quindi, che la modalità multiplayer sia un po' fiacca e che la difficoltà generale sia sensibilmente più bassa rispetto a quella dei precedenti *FE*. Un difettuccio, questo, che potrà infastidire leggermente i veterani della serie (in soccorso ai quali verranno gli extra accessibili dopo il completamento dell'avventura), ma che non avrà di certo alcun effetto deleterio sull'entusiasmo di chi si troverà ad affrontare per la prima volta questa avvincente saga.

Voto: Otto su dieci



La trama di *Fire Emblem* è sufficientemente vasta e articolata, ma un po' troppo lineare per risultare realmente appassionante. Lo sviluppo dei personaggi, inoltre, è abbastanza superficiale, ma ciò non danneggia minimamente la giocabilità



La grafica, semplicemente funzionale per quanto riguarda le mappe, si avvale di fondali molto colorati, buoni sprite e ottime animazioni nelle inquadrature ravvicinate che ritraggono gli scontri

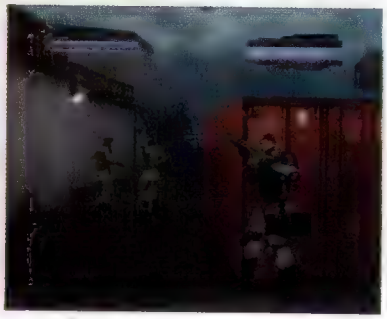
Chi cerca trova...

La ricerca e l'esplorazione, in *Fire Emblem*, pagano più di quanto non facciano solitamente nei titoli di questo tipo. Le case e i villaggi che è possibile visitare nel corso delle battaglie, infatti, sono spesso fonte di insperati guadagni in pecunia, utilissime regalie in armi ed equipaggiamenti e preziose informazioni. Ammesso che si riesca a raggiungere le abitazioni prima che gli avversari le radano al suolo, s'intende... I negozi, al contrario, non sembrano attrarre l'attenzione dei nemici, ma ciò non toglie che possano essere sfruttati unicamente durante gli scontri, e non tra una battaglia e l'altra come accade nella maggior parte dei giochi strategici.

kill.switch

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2** Versione: **Americana** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

Dal sistema di controllo all'inquadratura, passando per la scarsa resistenza ai proiettili nemici, *kill.switch* è concepito per il tiro appostato e riparato. Niente eroismi. Situazioni come quella mostrata in foto preludono a morte certa



(a sinistra) I nemici denunciano un forte istinto di autoconservazione. Le granate a frammentazione sono più utili a snidarli (perché li obbligano a lanciarsi fuori dai loro ripari) che a sterminarli in massa. (a destra) Bastano pochi colpi (o una sola granata) per stramazzare al suolo esanime. Fortunatamente, l'energia si ripristina parzialmente stazionando al riparo, e non mancano medikit

Snake fredda nel silenzio ignare guardie di pattuglia mentre avanza lungo il ponte Verrazzano del mercantile Discovery. Poco prima di uscirne, un gruppo di soldati lo impegna in un esaltante conflitto a fuoco a viso aperto. È uno dei momenti più brutali di *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. *kill.switch* è quel momento riproposto ad oltranza. O quasi.

Dove l'ultimo lavoro di Namco si distingue dai tradizionali sparatutto in terza persona è nell'approccio meno sfacciato alle sparatorie. La sopravvivenza è subordinata al corretto sfruttamento delle protezioni offerte dalla scenografia (dall'ampio muro cementizio alla più sottile delle colonne), su cui il protagonista schiaccerà le sue membra digitali alla pressione di un dorsale, per poi scivolare a destra o a sinistra inclinando lo stick analogico nella rispettiva direzione. Portato al margine, il giocatore può dialogare col nemico secondo due 'modalità': una classica, che prevede di affacciarsi quanto basta per riversare piombo ove occorre, ed una atipica (in ambito videoludico), che prevede il cosiddetto 'fuoco cieco', vale a dire puntare l'arma verso il fronte avversario distendendo solo braccio. Delle due, solo la prima indirizza i colpi dove indicato dal reticolo di mira. La seconda, invece, produce una sventagliata imprecisa, utile a seccare i bersagli più vicini e a 'spaventare' quelli più distanti.

Sebbene la libertà deambulatoria sia totale, *kill.switch* manifesta una spiccata similitudine strutturale con *Time Crisis*. Il nemico avvista (inevitabilmente), il giocatore trova riparo (saggiamente) e la conversazione ha inizio (potentemente). L'infernale volume di fuoco prodotto da quast'ultima restituisce efficacemente il brivido del confronto disperato uno contro mille, e quando ci si trova rannicchiati dietro un muretto di dimensioni ridicole, accarezzati dal sibilo dei proiettili e storditi dal frastuono degli impatti, l'imprecazione vola sulla punta della lingua, a sua volta stretta fra i denti.

Ma l'eccitazione svanisce in fretta, per vari motivi. Uno su tutti: sebbene non sia possibile sparare in modalità classica senza esporsi, il reticolo di mira è sempre presente e manovrabile sullo schermo. Ciò consente di adagiarlo sul bersaglio in tutta sicurezza, per poi affacciarsi per l'istante necessario a premere il grilletto. Certo la granata inattesa e la carica saltuaria del nemico spavaldo invitano a restare vigili, ma la guerra che si combatte sugli schermi di *kill.switch* tende a dare scarso peso alla destrezza risultando alla lunga prevedibile e fortemente ripetitiva. Un minimo di varietà nelle fila nemiche e qualche boss a spezzare la monotonia non avrebbero guastato.

Voto: Sei su dieci

Ghosthunter

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Cambridge Studios** Multiplayer: **No**

Per l'agente Lazarus Jones e la sua collega Anna Steele sembrava un caso come tanti altri: una scuola, delle vittime, un assassino da incastrare. Ma nelle fondamenta della fatiscente Montsaye School, teatro di un pluriomicidio irrisolto, la realtà che li attende è ben diversa. Il maldestro operato di Lazarus all'interno di un misterioso laboratorio risveglia spiriti terribili con conseguente chaos ectoplasmatico e rapimento di Anna. Spetta quindi al giovane poliziotto l'ingrato compito di braccare queste entità ultraterrene, cercando al contempo di svelare il mistero che lega la loro esistenza agli oscuri accadimenti occorsi nell'istituto.

Come l'incipit narrativo lascia presupporre, l'ultima fatica di Cambridge Studios si presenta come la classica ghost story, ma infarcita di numerosi elementi di azione. E sono proprio questi ultimi a far suonare per primi il campanello d'allarme in merito alla qualità del prodotto: il sistema di controllo si dimostra da subito inutilmente macchinoso. La gestione della mira tramite lo stick destro soffre di una lentezza esasperante e rende gli scontri a fuoco di una noia mortale. Appesantita dall'assenza di mosse evasive, la dinamica dei combattimenti vede il giocatore rimanere praticamente sul posto mentre cerca di freddare i fantasmi che gli orbitano attorno. Per ovviare alle intuibili conseguenze di questa immobilità sulle speranze di sopravvivenza, Lazarus dispone di energia sufficiente a sopportare numerosi attacchi. Un espediente che raggiunge il suo scopo, ma soffoca irrimediabilmente il pathos.

Le cose non migliorano durante le sessioni più smaccatamente adventure. Sebbene apparentemente ampie, le locazioni concedono poco spazio all'esplorazione. Il percorso da seguire è integerrimo nella sua linearità e se la strada è bloccata da un enigma, il giocatore sa già che lì vicino ci sarà una biforcazione che porterà all'oggetto necessario per avanzare. E tutto questo è niente se paragonato alla totale mancanza di coerenza interna, in virtù della quale può capitare di poter sfondare una catasta di mobili con il lancia granate, ma di dover imparare un'abilità magica per fare altrettanto poche stanze più avanti.

Il titolo SCEE sta al genere dei survival horror come i film di Ed Wood stanno a quello delle pellicole di fantascienza. La mente del giocatore vacilla, frustrata dall'inconsistenza degli scontri e annoiata dalla piattezza della trama e del level design. Ed è un vero peccato che grafici di valore come quelli in forza a Cambridge Studios non siano assistiti da game designer di uguale caratura.

Voto: Quattro su dieci

Dopo aver indebolito i fantasmi a colpi d'arma da fuoco (sic), Lazarus li neutralizza imprigionandoli in un dispositivo circolare

(a sinistra) Sebbene gli ectoplasmi possano attraversare il corpo del protagonista, manifestano seri problemi nei passaggi stretti. In foto, uno spirito si espone bellamente agli attacchi di Lazarus non riuscendo a varcare la soglia che lo separa dal suo carnefice

Bellezza eterea

Non tutti i fantasmi di *Ghosthunter* sono ostili. Astrale aiuta Lazarus a superare passaggi altrimenti invalicabili. Posizionandosi su appositi portali, il giocatore può passare al controllo dello spirito, avvalendosi delle sue abilità per aprire porte, sbloccare ascensori o spostare oggetti. Nel corso del gioco Astrale può guadagnare le capacità dei fantasmi catturati da Lazarus: l'utilizzo di queste ultime consuma energia magica, esaurita la quale si è costretti a ritornare nei panni del protagonista.

Medal of Honor: Rising Sun

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-4 Split-screen, Online (solo PS2)**

La modalità online propone le classiche variabili di gioco, ma il limitato numero di partecipanti ammessi ed un design dei livelli poco ispirato ne fanno un extra trascurabile

Tanto in versione PS2 quanto in quella Xbox, il motore 3D di *MoH: Rising Sun* fatica a gestire dignitosamente scenari dalla complessità architettonica evidentemente fuori dalla sua portata

Puppet show

Rispetto a *Frontline*, *Rising Sun* concede talvolta limitate facoltà decisionali ed un'illusoria sensazione di libertà. Ma questo non è sufficiente a mascherare la ripetitività e la prevedibilità degli eventi. Riaffrontare i livelli a seguito di morti inattese (magari in cerca del save point bastardamente nascosto nel desiderio di eludere l'onta della reiterazione) è pratica costante. Questo, associato all'insistente allineamento dei nemici negli stessi punti in cui sono già stati freddati più volte, assimila la dinamica di gioco a quella di uno sparatutto con light gun. Ma meno divertente.

Rick Giolito potrà anche avere ragione di credere nei benefici derivanti dall'incontro fra film e videogiochi (vedi **VG**003, Visita a... EA), ma se è con questo *Medal of Honor: Rising Sun* che intende dimostrare la validità delle sue convinzioni, **Videogiochi** teme abbia ottenuto l'effetto opposto.

Probabilmente, il producer del nuovo sparatutto in soggettiva di EA basato sulla Seconda Guerra Mondiale (o meglio, sul film 'Pearl Harbor') non aveva troppe speranze di riuscire nell'impresa. Con i migliori talenti responsabili del pregevole *MoH: Frontline* ormai migrati nella neonata Infinity Ward (*Call of Duty*), sono evidentemente evaporati i requisiti fondamentali per portare avanti il franchise con la dignità che merita.

Rising Sun è il guscio vuoto dell'FPS, appena dieci livelli custodi di pupazzi a forma di soldati giapponesi da abbattere con armi a forma di quelle della Seconda Guerra Mondiale. Il resto... il resto manca. Dopo l'esaltante avvio a bordo di uno degli incrociatori affondati dall'aviazione giapponese, il gioco picchia verso il fondo. Il passaggio dalla sottocoperta al ponte della nave offre una sintesi esemplare della pochezza ludica dell'intero prodotto. Un aereo kamikaze si immola sulla fiancata davanti agli occhi attoniti del giocatore, innescando una spettacolare sequenza in slow motion, più blur, più sonoro ovattato che prelude a chissà quali altri momenti memorabili. Quindi si passa al controllo di una postazione mitragliatrice, puntando ad abbattere aerei in arrivo da ogni dove. E si continua a farlo per i successivi quindici minuti circa, durante i quali gli angoli della bocca cominciano lentamente, ma inesorabilmente, a piegare verso il basso. Lo scenario è affascinante, con la flotta americana avvolta in un inferno di fuoco e fiamme, ma la meccanica di gioco soffre di una pochezza retrò che vorresti solo dimenticare. C'è più divertimento nelle analoghe fasi di *Jak II* che in questa.

Giunti a terra, gli otto livelli di gioco si susseguono sulla linea della convenzione più basica, senza brio e senza inventiva. Il gioco fa di tutto per farsi odiare allestendo imboscate impossibili e disseminando punti di salvataggio lì dove non andresti mai a cercarli. Ciononostante, la natura lineare dei suoi percorsi e quella prestabilita dei suoi eventi non frappone più di sette ore fra l'inizio e i titoli di coda. Alla prima partita, a livello Medium.

Un titolo indispensabile per chi apprezza gli extra sulla storia della Seconda Guerra Mondiale (con tanto di interviste ai veterani americani). A patto di sopportarne lo stucchevole e pomposo patriottismo.

Voto: Cinque su dieci

Linux Pro RADDOPPIA!

Dal 4 dicembre in edicola

Edizione DVD € 6,20

invece di € 6,90

Edizione 3 CD € 5,20

invece di € 6,00

future media Italy

A NATALE REGALA UN ABBONAMENTO

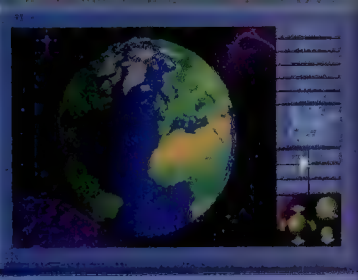
COLLEGATI ALL'INDIRIZZO WWW.FUTUREMEDIAITALY.IT/NATALE

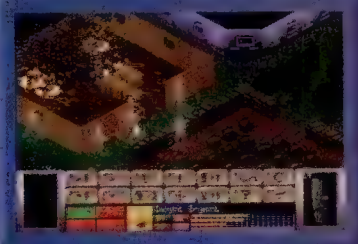
La storia di...

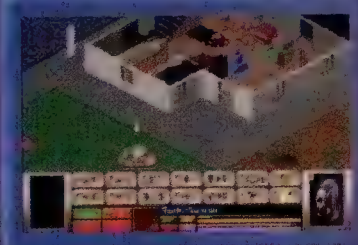
X-COM: Enemy Unknown

(ovvero UFO: Enemy Unknown, overo X-COM: UFO Defense)

Reduce dal successo ottenuto recentemente con *Laser Squad Nemesis*, Julian Gollop ricorda alcune fasi dello sviluppo del titolo che per primo avvicinò la massa ai wargame a turni...





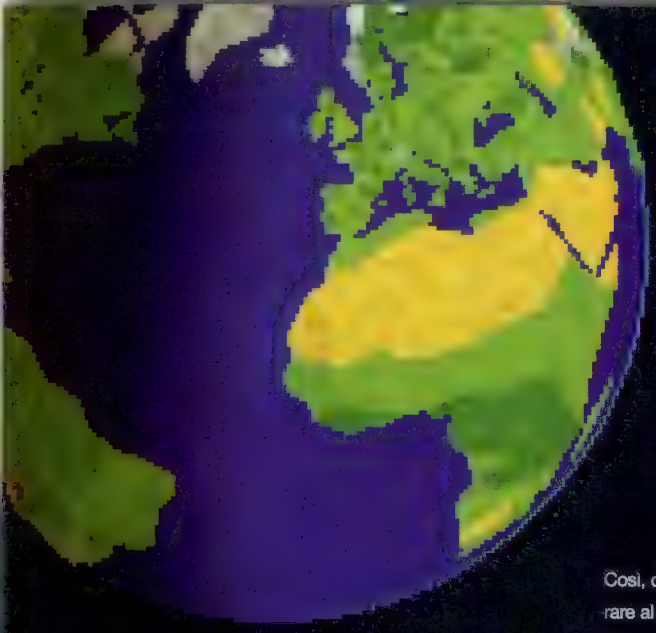


Quando i PC stavano iniziando a far sentire la propria presenza nelle case dei videogiocatori di tutto il mondo, i giochi da tavolo strategici e gli RPG erano all'apice del loro successo. La gamma di wargame disponibili era tale da riproporre ogni conflitto importante nella storia dell'uomo, mentre sul fronte fantasy la scelta andava ben oltre Dungeons & Dragons e affini, includendo avventure fantascientifiche come Traveller e persino adattamenti letterari come nel caso del 'John Carter di Marte' di Burroughs. Era solo questione di tempo prima che questa tipologia di giochi imboccasse la via del digitale.

Negli Stati Uniti questo genere videoludico si diffuse prima che in Europa, dove molti utenti si avvicinarono ai videogiochi strategici grazie ai lavori di **Julian Gollop**. Quest'ultimo sviluppò tre titoli per Redshift (il più conosciuto dei quali è Nebula, l'ultimo della serie), prima di farsi realmente un nome nel 1994 con il lancio di *Chaos* e *Rebelstar Raiders*. Il suo passo successivo fu quello di fondare Blade Software insieme al fratello Nick, con cui lavorò a *Laser Squad* (1996), evoluzione convincente della collaudata formula dello strategico a turni *Rebelstar*.

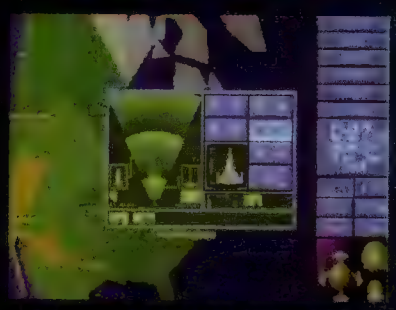
Pur non raggiungendo un pubblico di massa, i wargame erano diventati in poco tempo una fonte di reddito non indifferente per i fratelli Gollop, al punto che dopo il successo di *Laser Squad* e del successivo *Lords of Chaos*, i due si trovarono invischiati nella parte prettamente manageriale del loro lavoro.

Formato originale: **PC, Amiga**
Produttore: **MicroProse**
Sviluppatore: **Mythos Games**
Origine: **UK**
Data di pubblicazione originale: **1994**



Così, quando fu il momento di lavorare al secondo episodio di *Laser Squad*, Julian e Nick presero la decisione di concentrarsi unicamente sullo sviluppo.

"Mi ricordo quando il nostro piccolo ufficio era talmente stipato di espansioni di *Laser Squad* e buste pronte per le spedizioni da non avere quasi spazio per lavorare", ricorda Julian. "Gli affari andavano bene, ma volevamo firmare un contratto per la distribuzione su scala mondiale e quindi dovevamo trovarci un grosso publisher".



Il beta testing del titolo è stato alquanto complesso per via del tempo richiesto per attraversare il gioco dall'inizio alla fine

Nel 1991, armati solamente di una demo di *Laser Squad 2* (il gioco che si sarebbe poi trasformato in *X-COM: Enemy Unknown*), i due contattarono Krisalis, Domark e infine MicroProse. Quest'ultima era l'etichetta più ambita data la sua esperienza nelle gestione dell'epico strategy game di Sid Meier *Civilization*.

"Quando firmammo il contatto con MicroProse, eravamo molto soddisfatti ma altrettanto preoccupati per ciò che avrebbe comportato", continua Julian. "Ci fu anche qualche discussione all'inizio perché non riuscivano a capire i documenti di game design che avevo scritto. Non riuscivano proprio a capire il funzionamento del gioco. Fu una faticaccia cercare di spiegarglielo e fui costretto a realizzare altri documenti e a partecipare a una mega-riunione con i loro designer, i produttori e il direttore dello sviluppo interno".

La demo era uno strategico relativamente modesto a due giocatori. MicroProse chiese ai Gollop di basare l'azione sulla Terra e di espandere il design originale in modo da ottenere qualcosa in linea con gli strategici epici che la casa annoverava nella propria line-up.

"Questa richiesta mi spinse ad ampliare l'elemento strategico, sfruttando l'idea dell'infiltrazione degli alieni sulla Terra e la necessità di impossessarsi e fare ricerche sulla loro tecnologia per sconfiggerli. Per molti aspetti era una scelta di design piuttosto innovativa, ma volevamo realizzare qualcosa su grande scala, in grado di rivaleggiare con *Civilization*. La fase di ricerca sulla tecnologia traeva in effetti ispirazione da *Civilization*, ma aiutava anche a sviluppare la storia".

L'organizzazione incaricata di compiere queste attività ricalcava la SHADO della serie televisiva 'Ufo' di Gerry Anderson e traeva ispirazione da agenzie simili descritte in 'Alien Liaison' di Timothy Good. "Dopo aver letto quel libro, mi resi conto di avere qualcosa di buono a portata di mano. L'idea di una cospirazione aliena era esaltante e i poteri alieni per il controllo della mente descritti da Good erano interessantissimi", dice Julian. "Il libro spiegava alcuni dei presunti tentativi da parte del governo americano di impossessarsi e riprodurre la tecnologia aliena, e persino di stringere accordi segreti con gli extraterrestri. Tutto questo doveva trovare posto nel gioco, in un modo o nell'altro".

Il cuore del progetto restava comunque fedele alle radici dei wargame strategici come *Laser Squad* o *Rebelstar*. Il sistema di IA si appoggiava a quello utilizzato nei titoli precedenti, con i Gollop che avevano sviluppato e rifinito i propri algoritmi comportamentali e di path-finding. "Fu nostra premura inserire un elemento di imprevedibilità nelle routine di IA, il che spesso faceva sembrare i nemici più intelligenti di quanto fossero in realtà".

Julian ricorda gli ultimi due mesi di sviluppo, gennaio e febbraio 1994, come un periodo particolarmente difficile e faticoso. Dopo essersi spostati negli uffici MicroProse di Chipping Sodbury, le settimane lavorative di 12 ore al giorno per sette giorni diventarono la norma.

> "Fu nostra premura inserire un elemento di imprevedibilità nelle routine di IA, il che spesso faceva sembrare i nemici più intelligenti di quanto fossero in realtà"

"Ci trasferimmo in MicroProse per finire lì il gioco, ma in realtà quello che avevamo in mano era ben lungi dall'essere giocabile", ammette Julian. "Ci toccò finire di programmare e fare tutto il testing contemporaneamente, il che significò apportare cambiamenti fino all'ultimo giorno utile. Di sicuro non è il modo migliore di fare le cose e il gioco avrebbe tratto vantaggio in maniera enorme da un paio di mesi supplementari di testing senza che venisse apportato alcun cambiamento al codice.

"Francamente è un miracolo che sia uscito così bene, anche se c'era un bug piuttosto imbarazzante: la

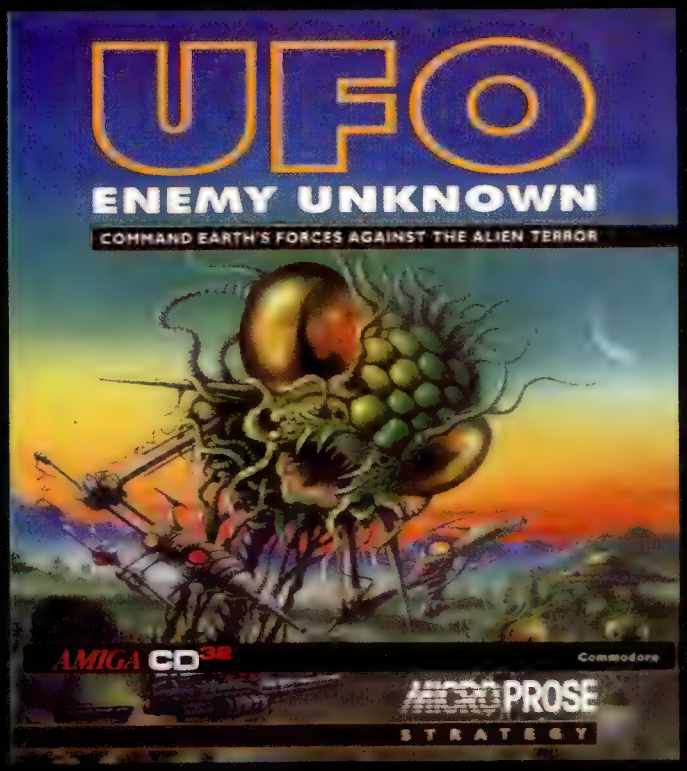
Il passaggio a mappe 3D rappresentò un cambiamento radicale per il team. Sebbene minimalista per gli standard odierni, il motore del gioco aveva dalla sua un'ottima gestione delle luci e la possibilità di distruggere il terreno

scelta del livello di difficoltà non faceva nessuna differenza. Salvando il gioco e caricandolo in un secondo momento, la difficoltà tornava automaticamente al livello più facile. Comunque questo non creava grossi problemi dato che il gioco godeva di una serie di meccanismi per il bilanciamento automatico della difficoltà che lo rendevano comunque impegnativo. Un altro bug massiccio faceva sì che i soldati potessero trasformarsi in superuomini, al punto che a volte i loro valori superavano il massimo e si azzeravano, rendendo in un istante questi superuomini delle larve inutilizzabili".

Il vero miracolo è che il gioco sia di fatto uscito, viste le difficoltà economiche in cui versava MicroProse prima dell'acquisizione da parte di Spectrum Holobyte. "Eravamo abbastanza all'oscuro dei problemi di MicroProse e abbiamo saputo solo in seguito che ci sono stati un paio di momenti in cui il progetto è stato prossimo alla cancellazione. Eravamo molto preoccupati per l'acquisizione da parte Spectrum Holobyte, ma il nostro producer continuava ad assicurarci che tutto stava andando alla grande. Non avevamo la più pallida idea che Spectrum Holobyte non approvasse per nulla il nostro gioco. A quel punto dello sviluppo eravamo già nella fase di testing ed il team di QA (Quality Assurance) ha dovuto lottare parecchio per tenere il progetto in vita".

Quando il gioco uscì, fu un tripudio. MicroProse vendette oltre 600.000 copie solo sul PC (ma vennero realizzate anche conversioni per Amiga, CDTV, CD32 e persino PlayStation), metà delle quali negli Stati Uniti, un evento eccezionale a quei tempi per un titolo europeo.

Julian ritiene che il cambio di nome abbia spinto le vendite: laddove la versione europea si chiamava *UFO: Enemy Unknown*, quella americana venne ribattezzata *X-COM: UFO Defense*. "Credo che l'uscita di 'X-Files' l'anno precedente al lancio di *X-COM: Enemy Unknown* abbia aiutato un po'. Sebbene all'epoca non avessimo ancora visto una sola puntata di 'X-Files', il gioco faceva riferimento alle stesse tematiche ufologiche della serie e questo non passò inosservato negli Stati Uniti".



Fu solo dopo aver ottenuto questo successo strepitoso con il primo *X-COM* che iniziarono ad arrivare i veri problemi. "Quando MicroProse si rese conto di avere fra le mani una macchina per far soldi, decise di realizzare qualcosa di simile pretendendo di avere un maggior controllo sul progetto. Ci sentimmo quasi espropriati della nostra creazione".

MicroProse diede in licenza il codice per produrre un seguito, *X-COM: Terror From the Deep*, e i Gollop lavorarono su un ultimo titolo, *X-COM: Apocalypse*, prima di abbandonare la serie. I due formarono così Mythos Games e produssero *Magic & Mayhem*, ma con il secondo titolo ebbero ancora una volta problemi con il loro publisher e Mythos fu costretta a chiudere. Julian e Nick tornarono poi sulla scena con Codo Technologies, un nuovo titolo di *Laser Squad* basato sul concetto play-by-email e un modo alternativo di autofinanziarsi.

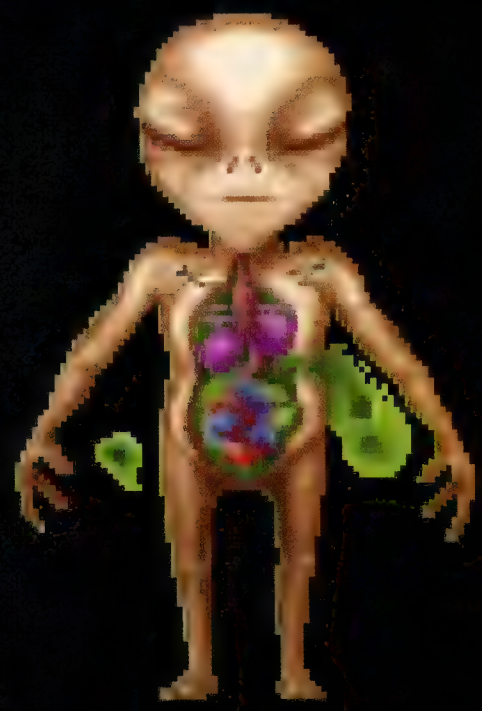
"Ci siamo resi conto che potevamo produrre e distribuire *Laser Squad Nemesis* su Internet facilmente e con costi minimi, affidandoci ai nostri clienti per vendere il gioco e facendo affidamento sulla loro voglia di sfidare amici e altri utenti non abbonati al servizio", spiega Julian. "C'è chi lo chiama 'marketing virale', ma in pratica è semplicemente la versione Internet del classico passaparola".

Anziché affidarsi unicamente alla Rete, Codo ha anche siglato un accordo con l'etichetta Just Play per portare *Nemesis* nei negozi inglesi a prezzo ridotto (13 sterline) e con tre mesi di gioco online gratis. A breve il titolo dovrebbe fare la propria comparsa anche nel resto d'Europa, insieme ad una nuova interfaccia basata sul web che elimina la necessità della email.

"L'anno prossimo metteremo in vendita una versione single player di *LSN* che crediamo troverà molti riscontri positivi fra i fan del primo *X-COM*", aggiunge Julian. Codo tenterà inoltre di spingere ancora più in là il livello dei wargame online con *LSN: Generals*. Si tratta di una edizione multigiocatore massiva del franchise, con l'aggiunta di elementi strategici come la costruzione delle basi e la gestione di uomini e risorse.

X-COM non avrà più il fascino di una volta, ma il desiderio dei Gollop di stupire con i propri titoli strategici sembra più vivo che mai.

Le meccaniche e le tematiche di *X-COM: Enemy Unknown* ispirano ancora oggi gli sviluppatori, come evidente in *Silent Storm* e *UFO: Aftermath*



Chronicles

1986

Dracula, pubblicato nel 1897, è uno dei romanzi più noti della letteratura mondiale. La figura del nobile vampiro ideato da Bram Stoker, oltre ad un numero non quantificabile di pellicole cinematografiche, ha ispirato anche una delle serie più longeve della storia dei videogiochi: *Castlevania*. È il 1986 quando il primo episodio della saga, *Vampire Killer*, debutta su MSX2. L'anno successivo, Konami pubblica un porting su NES. Il titolo è *Castlevania*. È l'inizio di un successo su scala mondiale...

La prima trilogia

Ogni cento anni il conte Vlad 'Dracula' Tepes nasce a nuova non-vita nella sua oscura dimora. Compito dei Belmont, una stirpe di cacciatori di vampiri, è di ostacolarne ogni tentativo di ritorno. Fondato su queste premesse, il primo *Castlevania* rappresentò la sintesi perfetta della struttura di gioco dell'intera serie. Simon Belmont, frusta d'ordinanza in pugno, era chiamato a percorrere i sei livelli del castello evitando trappole ed eliminando avversari, trovando chiavi e sconfiggendo boss, fino a giungere al cospetto di Vlad in persona. Bellissimo e difficilissimo, *Castlevania* richiedeva l'assoluta padronanza di ogni subweapon, oltre che una precisione al pixel nella gestione di un'arma anomala come la frusta. Tra i suoi livelli c'erano tutti gli elementi che avrebbero accomunato i successivi episodi della saga. Un buon equilibrio tra azione ed esplorazione, una grafica tetra e splendide musiche.

Vampire Killer

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **MSX2**

1987

L'immediato successo del gioco chiamò Konami a due sequel. Pubblicato a distanza di un anno, *Castlevania II: Simon's Quest* ebbe il merito di introdurre una piccola componente RPG. Grazie ad un'innovativa alternanza tra il giorno e la notte, Simon poteva interagire nelle ore diurne con gli abitanti dei villaggi, per ottenere informazioni e acquistare oggetti. La notte era invece teatro degli scontri con le creature demoniache, le quali, invigorite dalle tenebre, rilasciavano un quantitativo maggiore di punti esperienza. Il terzo capitolo, *Dracula's Curse* (1990), spostò indietro di cento anni l'azione, raccontando la storia dell'avo Trevor C. Belmont. L'episodio vedeva l'introduzione delle biforcazioni: non più un'unica strada da percorrere, ma la possibilità di scegliere in alcuni punti quale sentiero imboccare. Trevor poteva inoltre avvalersi delle capacità di tre spiriti guida, ai quali cedere la staffetta mediante la pressione del tasto Select. Tra questi spiccava Alucard: il figlio rinnegato di Dracula.

L'evoluzione della serie

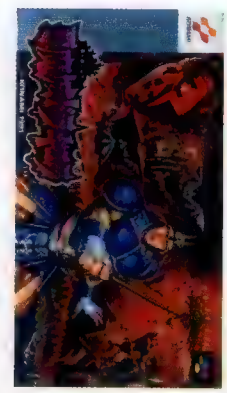
Similmente a Dracula, che ogni cento anni rinasce, anche le saghe dei videogiochi devono periodicamente rimettersi in discussione. Questo avviene in genere ad ogni cambio di hardware. Quando si trattò di lasciare il glorioso NES, il Super Famicom apparve la piattaforma ideale su cui far proseguire la serie. Ma *Super Castlevania IV* deluse in parte le aspettative. A fronte di un eccellente reparto grafico, il quarto episodio dimenticava i progressi raggiunti dalla prima trilogia, ripiegandosi in un action game lineare e con un solo personaggio giocante. Un gioco di grande livello, ma senza evoluzione.

Castlevania

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **Famicom**

1991

Teatro del successivo passo evolutivo fu invece il PC Engine, con lo storico *Dracula X: Chi no Rondo* (1993). Grazie al supporto CD-ROM, il nuovo episodio poteva permettersi ambienti ricchi di dettagli, scene d'intermezzo in stile anime e musiche riprodotte direttamente da disco. Ma era il gameplay a stupire maggiormente. Pur conservando un'anima action, il gioco nascondeva una mole di segreti tale da richiedere una massiccia esplorazione. Un capolavoro destinato purtroppo alla sola utenza giapponese. Un porting di *Dracula X*, ad ogni modo, raggiunse anche il Super Famicom. Battezzato *Castlevania V*, il gioco Konami conservava poco o nulla del fascino dell'originale, risultando limitato dal supporto a cartuccia. Il risultato fu una conversione semplificata, carat-



Super Castlevania 4

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **Super Famicom**

Castlevania: La saga dei cacciatori di vampiri

1993

terizzata da una progressione, ancora una volta, lineare. Ma la via da percorrere, mentre la serie colonizzava parallelamente piattaforme come Megadrive e Game Boy, era ormai tracciata.

Nel 1997, a cento anni esatti dalla pubblicazione di 'Dracula', Konami pubblicò *Castlevania: Symphony of the Night*. *SotN* riprendeva gli eventi dalla conclusione di *Dracula X*, dal momento dello scontro tra Richter Belmont e il suo storico nemico. Ma l'apparente sconfitta di quest'ultimo non cancellava il male dalla regione: dopo quattro anni il castello ricompariva, con Richter stesso a minacciare apparentemente la pace. Il giocatore vestiva i panni del ritrovato Alucard, in quella che rimarrà la sintesi perfetta degli episodi precedenti e, al contempo, la degna evoluzione della serie. La nuova opera Konami trovava in *Metroid* un punto di riferimento. La struttura a bivi veniva abbandonata in favore di una mappa estesa da esplorare liberamente. L'avventura era inoltre arricchita da una folgorante soluzione narrativa. Se nel finale peggiore un folle Richter moriva per mano di Alucard, risolvendo l'enigma della torre dell'orologio si arrivava a scoprire la verità dei fatti, sbloccando il castello capovolto e giungendo al vero boss del gioco. La componente RPG era assicurata da un ingente quantitativo

Dracula X: Chi no Rondo

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **PC Engine**

1997

di armi, scudi, armature e magie, il tutto custodito in una mappa tanto vasta da necessitare di teletrasporti. Nonostante le due dimensioni, *SotN* diventava uno dei videogiochi più profondi di sempre.

La seconda trilogia

Dopo l'esperienza *Symphony of the Night*, la serie giunse ad un bivio: mantenere una struttura ormai anacronistica oppure adattarsi al poligonale? Scelta quest'ultima via, *Castlevania* entrò nel mondo delle tre dimensioni, generando due mediocri episodi su Nintendo 64 e un progetto abortito su Dreamcast. Anche per questo l'uscita di Game Boy Advance fu salutata positivamente da Konami, che vide nel portatile Nintendo la piattaforma ideale per proseguire la saga originaria. Una nuova generazione che diede vita ad una seconda trilogia...

Il primo episodio per GBA, *Circle of the Moon* (2001) ripartì da *SotN*, ricalcandone l'impostazione con l'aggiunta di un'interessante modalità denominata Dual Set-up System. Il giocatore poteva recuperare venti carte, equamente divise in 'attacco' e 'difesa' e, tramite combinazione delle stesse, ottenere diverse abilità extra. Più impegnativo del predecessore, *Circle of the Moon* si rivelò un titolo irrinunciabile per chiunque avesse amato *SotN*, sof-

Castlevania: Symphony of the Night

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCET**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **PlayStation, Saturn**

2001

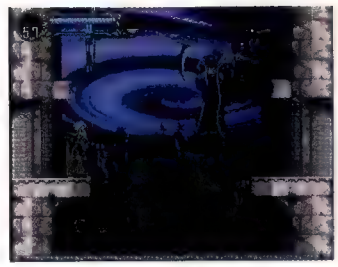
frendo solamente nel comparto grafico, a causa di toni eccessivamente scuri.

Il secondo episodio, *Harmony of Dissonance* (2002), propose al contrario una grafica dai colori fin troppo accesi, indebolendo la vena macabra della serie. Il livello di difficoltà si attestava su valori molto più bassi del prequel. In luogo del DSS, il gioco implementava lo Spell Fusion. Durante l'avventura, Juste Belmont trovava alcuni libri di magia, da combinare con ognuna delle sei armi secondarie per ottenere diversi effetti.

Il terzo episodio, *Aria of Sorrow* (2003), rappresentò la sintesi dei primi due. Complesso ma non urtante, colorato ma non sgargiante, il nuovo *Castlevania* trovava il suo elemento di distinzione nel Tactical Soul System, grazie al quale il protagonista, Soma Cruz, poteva assimilare le anime dei nemici uccisi, acquisendone le abilità. La conclusione della seconda trilogia chiudeva, quantomeno provvisoriamente, anche la serie. La più antica saga horror di Konami aveva trovato in *SotN* un perfetto equilibrio interno, riuscendo comunque a proporre, nei capitoli successivi, contenuti degni di interesse. Oggi si apre la nuova generazione. E *Castlevania* si prepara ad una nuova evoluzione. Ma la serie è pronta per il passaggio al tridimensionale?

Castlevania: Circle of the Moon

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCEK**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **Game Boy Advance**



La presenza di diverse sequenze finali è una costante della saga. La loro assegnazione dipende dalle subquest risolte durante il gioco e dalla percentuale di completamento

bianco&nero

Illustrazione: **Serena 'Strix' Marenco**

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME ▮ NINTENDO 64 ▮ 1998

Il grande Deku Tree parla con Navi. Navi scarta di lato, poi vola verso il villaggio. Oltrepassa alberi, massi, sentieri, entrando infine in una piccola casa. Al suo interno, Link dorme. Sveglia, Link! Alzati, elfo! Erano sette anni che aspettavo un nuovo episodio di *Zelda*. Ma erano bastati pochi secondi per ritrovarmi intrappolato ancora una volta dentro quel mondo verde, grande, colmo, cerca, arma, porta, chiave. E anche stavolta non ne sarei uscito, fino alla fine...

Link è in piedi, al centro della sua minuscola casa. Corro per alcuni secondi in tondo, come a scaricare un eccesso di euforia. Poi prendo un respiro profondo, come a prepararmi ad una lunga apnea. Ed esco all'aperto. È l'inizio. Davanti a me si apre il villaggio Kokiri, con i suoi abitanti, le sue case, le sue piccole distese verde-prato e azzurroacqua. È il mio campo di giochi. Il luogo dove crescerò per poi uscire nel mondo esterno. Saria mi informa che il Deku Tree mi ha convocato. C'è bisogno che vada.

Link corre fino all'imbocco dell'area del grande albero. Ma prima di entrare, il piccolo Mido gli blocca la strada. Sono necessari una spada e uno scudo per arrivare al cospetto del Deku Tree. Ed è possibile procurarseli solo dentro il villaggio Kokiri. La successiva ora di gioco sarà una rappresentazione in videogioco di un'intera infanzia. Mi guarderò intorno, parlerò con tutti, esaminerò ogni cosa. Salterò dentro l'acqua e mi infilerò carponi nei cunicoli. Scoprirò sentieri di addestramento e li completerò. E diventerò grande. Al termine del mio percorso, spada in mano e scudo sulle spalle, Mido mi lascerà accedere al Deku Tree. Sarà la mia prova finale di maturità. Flashforward....

Link è in piedi, appena fuori dal grande albero. La sua missione è stata un successo. Dalla parte opposta, l'enorme tunnel nero che conduce lontano sembra volerlo spaventare. Guardo il villaggio Kokiri, penso che non è un addio, ma mi stringe lo stesso il cuore. Così entro nel buio. Pochi istanti dopo, intorno a me, solo alte pareti di roccia. Non so bene dove mi trovi e, senza pensare, inizio a correre...

Link corre, mentre il corridoio di roccia si allarga. Davanti a lui un'ampia collina, sotto di lui un'enorme distesa verde. Mi avvio verso la cima scrutando l'orizzonte. Qualcosa inizia a sorgere in lontananza. Distinguo guglie, tetti, mura. La città, lentamente, affiora dal mare verde. Non voglio crederci. Raggiungo rapidamente la cima, poi mi fermo. Mi guardo intorno, ed è come essere al centro del mondo. Link è senza fiato. E anche io. Mi sembra di aver corso per ore, ma non ci penso. Sento che un mondo enorme mi aspetta. Ma soprattutto mi sento libero. Allora prendo un respiro e muovo il mio primo passo verso la città. Domani voglio diventare ancora più grande...

Nello stesso anno

Nel videogioco

Esce *Grim Fandango*. Il suo stile adulto e ironico contribuisce a renderlo uno dei più grandi fallimenti commerciali di LucasArts.

Metal Gear Solid insegna a milioni di videogiocatori il senso della parola "metareferenzialità".

Su Saturn vede la luce *Radiant Silvergun*. Cinque anni dopo, il prezzo del gioco raggiungerà cifre esorbitanti.

Il pacioccoso fenomeno *Pokémon* invade l'Occidente. L'operazione di invasione è ancora in corso.

Oltre il videogioco

Al cinema esordisce il Drugo Jeff Bridges, meglio conosciuto come 'il Grande Lebowski'. I fratelli Coen firmano una delle migliori commedie del decennio.

Due ambasciate americane, in Kenya e in Tanzania, subiscono due attacchi simultanei. La mente dietro gli attentati esplosivi sembra essere il non ancora famoso Osama Bin Laden.

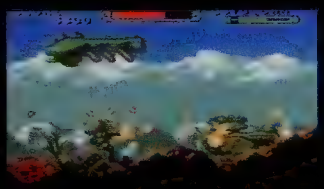
Viene pubblicato il primo singolo di Britney Spears, 'Baby One More Time'. Scoppia in tutto il mondo il successo della bubblegum music.

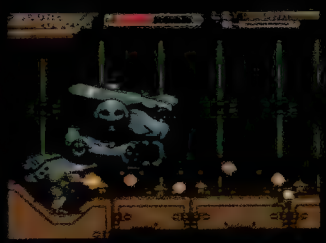
È anche l'anno dei nuovi dischi di Beastie Boys e Pearl Jam, ma in pochi sembrano notarlo.

Assault Suits Valken

Videogiochi riscopre un titolo dall'importanza seminale

Super Famicom | NCS Masaya | Interno | 1993





Il mech del giocatore si muove con agilità sia nelle missioni a terra che in quelle nello spazio. Vedere questa bestia combattere un esercito di minuscoli omini nemici è un vero spettacolo

Finalmente un gioco di mech incentrato sull'azione pura e che non finisce nel calderone degli RPG o dei titoli strategici.

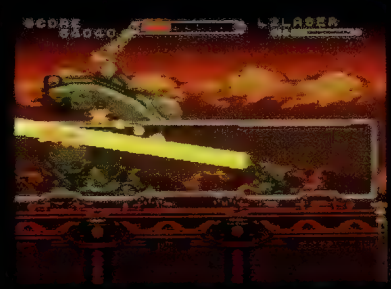
Assault Suits Valken è uno sparatutto. Punto. Lungo i suoi sette livelli, il gameplay non contraddice mai questo assunto. E ciononostante, NCS è riuscita a proporre una tale varietà di stili di gioco da contrastare efficacemente la ripetitività tipica del genere. Lode quindi al game designer della casa giapponese, che hanno saputo infarcire *Assault Suits Valken* di momenti semplicemente epici: in quali altri giochi si inizia un livello affrontando il nemico nello spazio dopo averne sabotato l'astronave, si continua a combattere penetrando nell'atmosfera terrestre e si conclude lo scontro una volta che i piedi del mech hanno toccato terra?

Sebbene questa varietà di situazioni costituisca una delle principali attrattive del gioco, la peculiarità di *Assault Suits Valken* risiede tutta nella sua eccezionale atmosfera. Certo, la colonna sonora non è la migliore mai sentita, ma trasmette adeguatamente un senso di urgenza e pericolo, e in ogni caso è supportata da una grafica che spreme l'hardware del 16bit Nintendo come poche volte si è visto fare finora. L'attenzione al dettaglio è lodevole. I fondali possono essere distrutti e portare i segni del combattimento, i piloti nemici abbandonano i loro mech ormai inutilizzabili mentre egregie animazioni trasmettono con efficacia la sensazione di pilotare veramente un possente esoscheletro militare alto quindici metri.

Non è solo il peso dei mech ad essere trasmesso in maniera credibile attraverso il pad: il sistema di controllo è stato studiato in modo tale da essere istintivo, pur assegnando ad ogni tasto almeno una funzione. Il giocatore può saltare, sparare, cambiare armi, eseguire attacchi ravvicinati, agganciare il nemico e sfoderare lo scudo per coprirsi dalla pioggia di proiettili avversari. Quest'ultimo comando dona ad *Assault Suits Valken* un minimo elemento strategico, costringendo il giocatore a rallentare saltuariamente la propria azione furibonda e a studiare un approccio più tattico, data anche la presenza di tre soli crediti con cui finire il gioco.

Assault Suits Valken resta comunque uno sparatutto, nonché uno dei migliori mai provati da **Videogiochi**. La longevità è il suo punto debole, ma le dimensioni dei livelli e la possibilità di prendere strade diverse al loro interno costituiscono forti incentivi alla rigiocabilità.

Voto: Otto su dieci



Le quattro armi disponibili in *Assault Suits Valken* (vulcan, pugno, missili e laser) possono essere potenziate un paio di volte ciascuna, grazie agli immancabili power-up disseminati per i livelli

Retrospettiva

Il tempo non è stato sicuramente clemente col comparto audiovisivo di *Valken*, ma non ha scalfito affatto la sua eccellente atmosfera e l'esemplare bilanciamento delle sue dinamiche. La varietà di situazioni in cui ci si trova a combattere a bordo del proprio mech continua a sorprendere, oggi come all'epoca del lancio originale. Un'impresa non da poco considerando che questo shoot'em up ha quasi 11 anni. Ovviamente il tutto è molto (e splendidamente) 'sparatutto vecchia scuola', ma le tematiche ecologiche della trama sembrano più attuali che mai.

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Dopo l'avvento di *GTAIII* e del suo seguito *Vice City* si assiste ad un differente approccio, da parte degli sviluppatori, nell'ideazione dei videogiochi e, da parte di noi videogiocatori, nella loro fruizione. La libertà, spesso fittizia, di scelta, di agire, se non di 'cazzeggiare' è stata estesa anche a categorie di giochi 'insospettabili', vedi *SSX3* o *JAKII*, ma anche giochi di guida. La cosa mi spaventa, non tanto perché fortemente 'innovatrice', ma perché temo, data la prepotente applicazione di questo nuovo 'credo' videoludico, l'estinzione dei giochi da 'una partitella ogni tanto', o comunque di un approccio tradizionale alla fruizione degli stessi. Non vorrei, in un futuro *WE/PES*, essere 'costretto' alla guida di una corriera per raggiungere lo stadio dove giocare la partita! E se facessi un incidente? Sarei forse costretto a rinviare la partita? [smile] Sembrerà un controsenso, ma temo davvero, come videogiocatore, di sentirmi 'limitato' da tutta questa libertà!
Samuele "Atchoo" Dodi

Ma oggi qualcuno comprerebbe *Asteroids*? **Videogiochi** considera *Asteroids* uno dei migliori titoli della storia, e non disdegna occasionali sessioni di gioco in emulazione. Ma anche **Videogiochi**, oggi, comprerebbe *Asteroids*? Il punto è che il ludogodimento [leggi: il piacere di gioco] non lo puoi misurare. La quantità di personaggi, livelli e azioni, invece sì. È anche da questo che nasce la corsa alla complessità. All'uscita di *REZ* molti videogiocatori si meravigliarono del gioco UGA in modalità TeleTubbies: "Ma sono solo 5 livelli? E si completa in un'ora? Oooooh!". Dentro *REZ* c'era ludogodimento, ma spiegarlo non era facile. **Videogiochi** non ritiene (come anche Atchoo, a quanto pare) che i videogiochi debbano avere forma e contenuto essenziale. Ma condivide la stessa apprensione per un possibile 'sovraccarico di complessità' nelle produzioni future. Anche perché, a volte, si tratta di una inutile complessità. "Se il gioco non convince, non aggiungere altro gioco, migliora quello che già esiste", direbbe un saggio del nostro tempo. La soluzione? Forse il successo del videogioco portatile, geneticamente più orientato al gioco occasionale. Oppure un ripensamento dei sistemi classici di salvataggio, in modo da frammentare anche l'esperienza più complessa attraverso l'utilizzo di Quick Save o altre soluzioni. Ma a proposito di Quick Save...

"IO NON CI STO!" DA NEON BIBLE

Non sono assolutamente d'accordo con quanto detto dal Paglianti sul tasto F5 [in 'Neon Bible' dello scorso mese, Paglianti invocava l'introduzione di "sistemi di salvataggio liberi e intelligenti" in ambito PC, nd**VG**]. Questa passione/ossessione per il quick save è una chiara manifestazione della sindrome del "PCista viziato", patologia caratterizzata anche, ad esempio, dalla maniacale ricerca dell'artifizio grafico sorprendente su cui valutare esclusivamente la qualità di un videogioco (ma questa è un'altra storia). Comodo il tasto F5 in *Call of Duty*, nevvero? Chissà se durante la Seconda Guerra Mondiale sul calcio del fucile erano presenti il tasto F5 e F6. Il quick save, utilizzato spasmodicamente come afferma il Paglianti, è un comportamento assolutamente incoerente e irrispettoso del testo videoludico. Il titolo di Infinity Ward riproduce maniacalmente un contesto (storico, in questo caso) che il videogiocatore ha il dovere di rispettare. Se muori, ricominci daccapo il livello, non dall'ultimo metro attraversato, furbone. E se sei un videogiocatore veramente coerente, non giochi più. Sei morto. Sii coerente, allora (sto scherzando ^_^). Il salvataggio prefissato delle console, da questo punto di vista, è molto più rispettoso del testo videoludico. Costringe, in caso di morte, a ripetere l'intero livello. Costringe il videogiocatore, quindi, ad essere coerente. Ma il problema alla base del discorso è un altro: il videogiocatore vuole essere coerente o vuole essere immortale? Pretendiamo la morte istantanea in caso di proiettile in testa però poi facciamo i bimbi viziati ed elogiamo il tasto F5 (che di fatto ci rende immortali). Non vi è una contraddizione di fondo?
Daniele Gazzotti

Risponde Paolo Paglianti:
Caro Daniele, trovo stimolante il tuo punto di vista. Il videogioco deve 'punire' il giocatore, in modo da fargli vivere un'esperienza coerente. "In un gioco sulla Seconda Guerra Mondiale, quindi, niente salvataggi liberi". Se muore, indietro a rifare il livello. Ora, ti dico una cosa. Sai qual era la mortalità sulle spiagge 'americane' della Normandia il 6 Giugno 1944? Una cifra che neanche ti immagini. Statisticamente, è stato più facile morire in tre ore in quel giorno e in quel luogo che in tutto il resto della guerra. Quindi, nella tua equazione, l'errore è la variabile 'gioco'. *Call of Duty*, *Combat Flight Simulator*, *Operation Flashpoint* sono giochi, e non ha senso invocare una presunta 'aderenza al realismo'. Armi uguali agli originali, rumori campionati da esemplari dell'epoca, tutto quello che vuoi... ma non puoi pretendere di avere in un gioco un realismo tale da far rifare un livello ogni volta che si muore, anche perché, se fosse possibile finire il livello, sarebbe irrealisticamente troppo semplice. Inoltre, anche rigiocando il livello, il risultato sarebbe una maggiore 'noia' nel rifare tre, dieci, venti volte delle parti già fatte, per poi morire puntualmente per colpa di un cecchino nascosto troppo bene. Permettimi una frecciatina polemica. Facciamo così: la prossima volta che giochi a *CoD* e muori, esci dal gioco e cancellalo dal PC. Poi formatta il PC e reinstalla tutto. Così è più realistico e stimolante!

SENSI DI COLPA DA THE FIRST PLACE

Cara Videogiochi, prendo spunto, con un po' di ritardo, dall'articolo apparso nella rubrica The First Place sul numero 001 riguardante l'etica nel videogioco, o meglio la condotta che il giocatore adotta in tal senso quando è davanti al monitor.

Sono sempre stato uno di quelli che guardando un film o leggendo un libro ha vissuto la storia che veniva raccontata in modo distaccato, disincantato. Ho sempre guardato con un atteggiamento interrogativo quelli che vedendo un film urlano: "Ammazzalo!!!", "Ma tu guarda che bastardo quello lì!" oppure "Ma dille che l'ami, stupido!". Ma dico: calma gente, è solo un film. Che vi cambia? Tanto lo sapete che ci sarà quasi sicuramente il lieto fine, no?

Fino a poco tempo fa lo stesso mi accadeva anche con i videogiochi. La pulzella rapita era solo il pretesto per iniziare a sparare, l'invasione aliena un'occasione come un'altra per perpetrare l'ennesimo massacro. Poi ho giocato a *FF7*, è morta Aeris e qualcosa si è mosso: una ruga di disappunto mi si è disegnata sulla fronte; ma mi sono turato le narici e ho proseguito fino allo scontro con Sephiroth. Sequenza finale e gioco sullo scaffale. Passa un po' di tempo, e il DVD di *Ico* si posa nel tray di PS2. "Brutti bastardi, lasciatela stare!" mi trovo a urlare nel buio della mia stanzetta. Il cane, assopito, alza le orecchie per un attimo e inclina la testa. Non capisce cosa succede, e io con lui. Il quadrupede torna a dormire. Metto in pausa, la mente esce dal corpo e mi vedo come uno di quelli che si fanno prendere dalla storia di un B-movie da quattro soldi. Che mi succede? Dissolvenza...

Passa più di un anno, gioco al nuovo *Zelda* e mi rapiscono la sorellina, con quegli occhioni così e un sorriso che è uno spettacolo. "Vaffanculo li ammazzo tutt...". No, ehi, pronto? Mi busso sulla nuca. C'è qualcuno in casa? Silenzio, a parte il rumore del vuoto. Diavolo, io nemmeno ce l'ho una sorella. Sarà colpa della grafica, mi dico. Sicuro, ti porta ad immedesimarti: vorrai mica mettere il cel-shading di *Zelda* con i 4 pixel in croce che disegnavano la principessa in *Ghouls'n Ghosts*, vero? Mmmhhh, però anche il cinema ha "una bella grafica", ma non mi fa mica quest'effetto. No no.

L'altra sera mi guardo 'Black Hawk Down', di Ridley Scott. Bel film davvero, peccato averlo perso al cinema. Il tema principale della pellicola, per farla

> "Questa ossessione per il quick save è una manifestazione della sindrome del 'PCista viziato', patologia caratterizzata anche dalla maniacale ricerca dell'artifizio grafico"
>
> Daniele Gazzotti

breve e non rovinare la visione a nessuno, è l'alto valore del cameratismo tra i soldati. Non si lasciano indietro i compagni in difficoltà, mai. Certo… però, mi dico, come si fa a rischiare di perdere 10 uomini per salvarne uno, come anche in 'Salvate il Soldato Ryan'? A questo punto, chissà perché, penso a tutte le partite a *Command & Conquer* e *Warcraft*, a tutte le volte che ho lasciato indietro qualche unità a farsi massacrare dai rinforzi nemici che sopraggiungevano, solo perché non avevo voglia di scrollare lo schermo lontano dalla base nemica che stavo assediando. A quante volte, dopo un paio di tentativi falliti di completare una missione, ho ammassato carne da macello in quantità da mandare allo sbaraglio solo per aprirmi la strada. E soprattutto a quante volte ho lucidamente pensato: ma chi se ne frega, tanto di soldati ne ho mille, qualche morto in più che differenza può fare? Il brutto è che non riesco a darmi una risposta.
Pedro

È il coinvolgimento che ridesta l'etica. Ma il coinvolgimento dei pollici non basta. Quando il videogioco ti entra nei muscoli, è con i muscoli che si reagisce. Quando ti entra nell'anima, a parlare sono anche i valori. Gli strumenti per il coinvolgimento etico ormai ci sono. Ai game designer il compito di sfruttarli. Ma in linea pratica, viene da domandarsi, come si costringe il giocatore a scelte etiche all'interno di un videogioco? Qualche aspirante game designer sarebbe in grado di disegnare uno scenario?

NU-VIDEOGAME DA MATTSCAPE

Ho letto su VG002 la colonna d'opinione del sempre grande MBF. Avrete capito che mi riferisco agli ormai diffusissimi giochi militari, vero e proprio trend degli ultimi due anni. Matteo cita l'esempio di *America's Army* che, lo ricordo, è un FPS tattico online scaricabile gratuitamente dal sito dell'esercito americano, in cui si impersona una giovane recluta che affronta prima l'addestramento nel corpo dei marines per poi ritrovarsi sul campo di battaglia.

La realizzazione tecnica del gioco è impeccabile, l'idea dietro di esso un po' meno. In *AA* ci troviamo infatti di fronte ad un vero e proprio spot pubblicitario per le armate yankee: istruttori gentili e accondiscendenti ci guidano nell'uso di armi spettacolari e fedelmente riprodotte. Noi siamo i buoni, gli altri, i diversi, i cattivi. Nessun rimorso, nessuno spirito critico. Il giocatore è invincibile, se muore ritorna in vita dopo qualche secondo, come se la guerra fosse un gioco.

AA è una forma di moderna propaganda. Ciò è inquietante, ma al tempo stesso interessante: significa che il videogioco ha una radicazione nella società talmente profonda che può essere usato come strumento per creare consenso, esattamente come la TV, la radio e i giornali. Oltre AA, ci sono altre decine di simulatori militar-propagandistici. Matteo cita la "premiata fabbrica del consenso di Tom Clancy", e in effetti robaccia come *Ghost Recon* ha la stessa funzione di *AA*, solo che qui lo scopo primario è un altro: fare soldi sulle disgrazie altrui. Ancora peggio.

Non parliamo poi di un 'capolavoro' come *Conflict Desert Storm* e seguito, usciti per sfruttare il 'trend della guerra' (già di per sé un concetto aberrante), ma con la curiosa tendenza di cominciare una meticolosa opera di convincimento sugli utenti, opera poi continuata e perfezionata dagli altri media, esaltando i valori patriottici, la violenza del più forte, il combattere per una giusta causa (???) e bla, bla, bla.

Ciò è giusto? Secondo me no, eppure il successo di tali prodotti è enorme e in continua espansione. Parliamoci chiaro. Il punto qui non è nella violenza insita in questo tipo di giochi, ma nel loro scopo, quanto di più abietto e lontano dall'idea stessa di videogioco. MBF afferma che "ogni videogioco veicola in forma implicita o esplicita messaggi politici, religiosi, culturali". Verissimo, solo che mi chiedo, quando questi messaggi vengono istituzionalizzati e usati per creare con la menzogna consenso intorno a strutture traballanti, si può parlare ancora di videogioco? O il messaggio che il gioco deve dare deve partire dalla libera mente del suo autore (qualunque sia il suo orientamento, naturalmente)? E, soprattutto, questo tipo di propaganda ha un effetto concreto o no? Io propendo per la seconda ipotesi, ma mi piacerebbe sapere che ne pensa sia **Videogiochi** sia il suo pubblico...
Andrea Jello Biafra Corritore

Esiste un ideale romantico secondo il quale il videogioco è l'espressione artistica di una singola persona. Qualcosa di simile ad un romanzo o ad un film. Ma spesso ci si dimentica che non esistono solo grandi romanzi, ma anche manuali universitari, raccolte di barzellette o favole per bambini. E che non esistono solo film d'autore, ma anche documentari naturalistici, filmati di propaganda o candid camera. Molto banalmente, ogni forma espressiva può essere utilizzata in molti modi. Meno banalmente, il videogioco è stato finora sfruttato solo come un'estensione dei giocattoli. In quest'ottica la propaganda di *America's Army* o la satira di *September 12* sono un punto di evoluzione. Nuovi modi di utilizzare il videogioco. Il problema non è nella forma (il videogioco di propaganda o di satira), ma nel contenuto (il tipo di propaganda o di satira). Karl Popper, in 'Cattiva Maestra Televisione', invocava la creazione di una 'patente' per chi avesse voluto fare televisione. Una forma di garanzia dall'abuso del mezzo. Un giorno qualcuno chiederà la creazione di una 'patente' per chi vuole realizzare videogiochi?

GAME GIRL ADVANCE DA FORU[M]

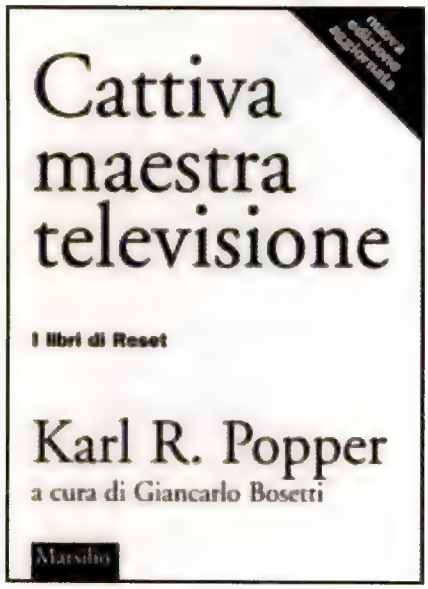
Salve, ho voluto provarci. Ho voluto provare a far scrivere una mail alla mia ragazza per farle raccontare la sua avventura videoludica, ma non vi sono riuscito. Ed eccomi qui, proverò a scrivervi un'analisi del soggetto.

'Black Hawk Down' (2001) di Ridley Scott, con Josh Hartnett, Tom Sizemore, Ewan McGregor, Sam Shepard, Eric Bana, Jason Isaacs e Orlando Bloom. Somalia, 1993. Le truppe americane sono impegnate in missione di pace, nel tentativo di fermare una guerra civile che prosegue da circa dieci anni. Durante le operazioni, quella che dovrebbe essere una rapida missione per catturare alcuni capi somali si trasforma in un massacro lungo 24 ore. Ridley Scott racconta la violenza attraverso la violenza stessa. Un videogioco con gli stessi contenuti avrebbe mai potuto raggiungere il mercato?

Sesso: Femmina. Età: 26 anni. Laureata in lingue e letteratura straniera con il massimo dei voti. Mascotte preferita: Mario. Gioco preferito: I vari *Mario*. Genere preferito: Platform e puzzle. Inizio del periodo ludos: 2002. Conoscenza della materia: meno che sufficiente.

Il soggetto presenta discrete capacità nell'impugnatura del joypad e nel far muovere lo sprite nel mondo bidimensionale, mentre è totalmente incapace di destreggiarsi in un mondo tridimensionale. Detesta le avventure, i giochi di azione, di ruolo, sportivi e i FPS. Gli unici generi concepiti sono i puzzle e i platform (forse perché ha solamente provato questi). Non legge riviste del settore perché non l'attirano, almeno sino ad oggi... domani potremmo iniziare ad obbligarla. Non riesce a scegliere un gioco al di fuori dei vari *Mario* & *Sonic*, quindi affida le sue risorse economiche al fidanzato. Possiede un GBA con *Eggo Mania* e *Pitfall*. Gioca molto con il primo e quasi per niente col secondo. Ha iniziato la

> "*America's Army* è una forma di moderna propaganda. Significa che il videogioco è così radicato nella società che può essere usato come mezzo per creare consenso"
> Andrea Jello Biafra Corritore



'Cattiva maestra televisione' (64 pp., 5,16 euro, Donzelli, 1996) di Karl R. Popper e John Condry. Scrive Popper: "La televisione porta le sue immagini sia davanti ai bambini e ai giovani che agli adulti. Chi fa televisione deve sapere di aver parte nella educazione degli uni e degli altri". Così come la televisione, un videogioco può insegnare qualcosa?

sua carriera dopo aver visto *Mario 64* ma, dopo un tentativo di impugnamento del joypad, ha rinunciato all'avventura. Così il suo uomo le ha dato un NES e *Super Mario Bros*, per farle provare il brivido degli anni ottanta. Dopo un breve excursus le ha dato uno SNES con *Yoshi's Island* e *Bust a Move*. Da quel momento in poi non è riuscita più a smettere. In pratica è una videogiocatrice occasionale ma non si sente tale. Ha poca esperienza ma gioca come tante altre ragazze che si nascondono nell'ombra del proprio ragazzo e affidano anch'esse le loro finanze a quest'ultimo per l'acquisto dei loro giochi.

Hypercat (ben ritrovato) ha perfettamente ragione. Esistono, proliferano e giocano. Il passo successivo sarà farle leggere una rivista intelligente sui videogiochi, una rivista che la stimoli alla riflessione e che la faccia divertire. Ci sto provando... forse inventerò la videogiocatrice del futuro o forse sarà un totale fallimento. Chi vivrà vedrà, ma io ci sto provando e ad oggi lei gioca a *Yoshi's Island* meglio di me... cacchio.
NighTiger

"Donna, mistero senza fine bello", avrebbe detto Guido Gozzano. Ma forse, nel caso del videogioco, il mistero è solo apparente. La verità è che i videogiochi sono una cosa da uomini, come direbbe [?] John Wayne. Non è una posizione maschilista, ma una banale constatazione. Il videogioco è generalmente fondato sul conflitto, sull'avversario, sulla violenza. Nella maggior parte dei casi l'obiettivo è distruggere. Quando si tratta di costruire, solitamente bisogna farlo attraverso la sopraffazione. Siamo ai margini dei più temibili luoghi comuni. Quelli oltre i quali ci attendono affermazioni come: "Le donne amano il bello, la pace e la logica, ripudiano la violenza e le sue manifestazioni". Certo, e poi te le ritrovi armate fino ai denti che ti brasano il cranio in un FPS online. È vero, per le giocatrici occasionali questo luogo comune può avere un minimo senso. Ma per il resto? Cosa spinge una donna a videogiocare? E le donne come giudicano i videogiocatori uomini? Quelle che seguono sono due risposte...

GAME GIRL ADVANCE DA [F]ORUM / 1
Gentile e paziente redazione,
sono fermamente convinta che non sia il videogioco ad istigare la violenza in certi esemplari di maschi, ma sia semplicemente dovuta alla loro stupidità e ottusità. Nessuno dei veri videogiocatori innamorati di quest'arte si sognerebbe mai di alzarsi una mattina e fare un po' di tiro al bersaglio sui passanti. Non lo farebbe nemmeno dopo una full immersion di diciassette ore di fila passate a giocare a *GTA* piuttosto che a *Metal Gear Solid*. Quello che però volevo dire scrivendovi é presentarvi la mia esperienza. Non avevo mai sentito parlare di joypad, Dreamcast, *Shenmue*, *Castlevania*, *Ico* e quanti altri voi sicuramente conoscerete meglio di me, fino a un paio di anni fa... Fino al fatidico incontro...

Paolo, 21 anni. Alle spalle 14 anni di pomeriggi e mattinate rubate alla scuola e all'istruzione 'scolastica' pur di videogiocare, ma videogiocare SERIAMENTE! Ancora oggi e sicuramente to the end of time! Rimane ore incollato davanti allo schermo; qualunque persona si affacci alla porta della sua camera non gli fa distogliere lo sguardo: il fratello che lo stuzzica nel tentativo vano di riportarlo alla realtà dicendogli che è un alieno adottato dalla famiglia; la madre impaziente e ormai vistosamente innervosita quanto preoccupata che comincia a credere alle parole del figlio; il padre, un po' più comprensivo, che nei momenti meno adeguati gli chiede dei suoi studi all'Università che da tempo naufragano sempre più lontano dai suoi pensieri; e tutta una folta schiera di zii, zie e nonni con i paraocchi che non riescono a tener ferma la loro lingua biforcuta e a tenere a freno la loro irrefrenabile voglia di esprimere pareri non appena vedono qualcuno agire fuori dai 'limiti della moralità comune'. Ma lui è imperterrito. Legge, si informa, non compra mai a casaccio, ha sempre una scorta di soldini di emergenza nel caso in cui possa uscire senza alcun preavviso quel videogioco importantissimo e a tiratura limitata, si emoziona, gioisce appena il corriere gli consegna i suoi pacchetti da 600 euro di spesa, rimane estasiato di fronte ai gridolini di Mario, si esalta davanti a una cascata o un tramonto poetico, si scervella ad ammazzare qualche povero passante o sentinella nei modi più impensati, urla e si dispera contro un'entità invisibile che non ha risposto per tempo ai movimenti iperveloci delle sue dita sul joypad, piange perché ripercorre livelli giocati anni prima rivivendo le stesse emozioni e investendo sempre e con rinnovata volontà tutte le sue aspettative in questo piacere estremo... A tratti è una persona normale... poi dagli occhi traspare un lampo... è arrivato il momento di dimostrare tutta la propria bravura, la propria capacità di concentrazione e precisione... di esternare tutta la propria passione... SI GIOCA!!!

È questa l'elite dei videogiocatori. L'esclusivo circolo di coloro che vedono davanti ai propri occhi un prodigio della tecnologia, un monumento alla propria passione più grande e non vedono l'ora di potersi immergere nel mare delle emozioni che questo piccolo strumento può regalargli. La cerchia è ristretta, è riservata a coloro che hanno il fuoco dentro, quel fuoco che gli fa ribollire il sangue e gli fa battere forte il cuore appena si preme il tasto Power... il gioco inizia e tutto il resto del mondo si nebulizza, "Goodbye cruel world"!

Mio malgrado non farò mai parte di questa cerchia esclusiva, sarò sempre spettatrice esterna. Mi limiterò sempre e solo a guardare. Ho un curriculum videoludico abbastanza scarno e sfornito, non ho il fuoco dentro ma adoro interessarmi e approfondire. Voglio scoprire il segreto... voglio scoprire cosa c'è dietro l'espressione ebete, gli occhi lucidi fissi sullo schermo e la bocca aperta. Posso solo capire. Posso solo apprezzare e da brava amante dell'arte posso osservare questo nuovo stile di espressione. Posso solo mettere altra carne sul fuoco e regalare a quel Paolo tutti quei capolavori che so che andranno dritti al suo cuore, che attiveranno le sue cellule e che gli rimarranno impressi nel DNA. Grazie a voi di **Videogiochi** che date tanto spazio a questo grande monumento di civiltà. Siate fieri di essere videogiocatori incalliti e non smettete mai di emozionarvi.
Iris Delli Santi

GAME GIRL ADVANCE DA [F]ORUM / 2
Salve a tutta la redazione.
Ebbene sì, esisto. Dopo il punto illustrato dal caro Hypercat lo scorso numero, ho deciso di rispondere al vostro appello e di spiegare di persona non solo perché le ragazze non consumano, ma perché non si fanno nemmeno vedere. Ne ha parlato la rivista inglese Edge qualche numero fa, intervistando diverse donne coinvolte nello sviluppo di videogame. Il succo dei commenti, sul quale concordo anch'io, è che l'impronta maschile col quale vengono presentati non solo i giochi ma anche le console e gli accessori allontana le ragazze da qual-

"Sesso: Femmina. Età: 26 anni. Laureata in lingue e letteratura straniera. Genere preferito: Platform e puzzle. Conoscenza della materia: meno che sufficiente"

NighTiger

cosa che altrimenti apprezzerebbero. Le ragazze, insomma, si sentono allontanate e tagliate fuori piuttosto che attirate. Addirittura ci sono casi in cui ci si può sentire offese, per esempio quando vengono esibite tette e culi femminili al solo scopo di vendere il gioco, ovviamente, ai maschi.

Ma non è solo colpa delle strategie di marketing, ma in parte anche dei giocatori. Mi è capitato spesso di entrare in chat e canali IRC 'seri', in cui si incontravano programmatori amatoriali e non. Credeteci o no, dopo lo stupore iniziale c'è stata gente che mi ha trattato malissimo, solo perché ero una donna e, dopo averli ascoltati mentre parlavano per mezz'ora di tette e culi, chiedevo di portare la conversazione su qualsiasi altro argomento.

Una mia amica, che lavorava in un negozio di videogiochi, si lamentava del fatto che nonostante l'ottimo rapporto coi clienti, questi ultimi chiedevano sempre del suo collega maschio ogni volta che telefonavano per un'informazione 'tecnica'. Insomma, io non mi stupisco affatto che le videogiocatrici si nascondano, visto che a conti fatti vengono più bistrattate che altro.

:>Nime

"Siamo noi, siamo in tanti, ci nascondiamo di notte,
per paura degli automobilisti, dei linotipisti,
siamo gatti neri, siamo pessimisti,
siamo i cattivi pensieri, non abbiamo da mangiare…
Come è profondo il mare…
Come è profondo il mare…"

Lucio Dalla – Com'è profondo il mare (1977)

Le videogiocatrici sono in tante, si nascondono di notte, per paura dei videogiocatori, degli espertoni, sono pessimiste, non hanno da videogiocare. Come è poco profondo il videogioco… Come è poco profondo il videogioco…

È sempre interessante vedere il mondo attraverso altri occhi. **Videogiochi** ringrazia le videogiocatrici che hanno voluto confrontarsi con noi. E ribadisce che questa è zona franca. Uscire allo scoperto è il primo passo…

VIETATO AI MINORI DA FORUM / VOL. 2

Ho trovato molto interessante la lettera di Giobbi sul numero 2 di **Videogiochi**. Qualche giorno fa sono entrato contemporaneamente in possesso di *Zelda: The Wind Waker* e di *Soul Calibur 2*. Mi ha subito colpito il 7+ sulla scatola del primo e il 16+ sulla scatola del secondo. All'inizio ci sono rimasto un po' così e mi son chiesto se effettivamente non fosse vero che Nintendo non produce che giochi per bambini. Ma ora mi rendo pienamente conto che quei cartelli indicavano che il gioco Nintendo può essere giocato anche da bambini. Cosa che non sarebbe fattibile per il titolo Namco, un po' per via della sua strabordante violenza, pur assolutamente priva di sangue, e un po' per via di certi suoi personaggi quantomeno inquietanti, come la fatale Ivy, dagli occhi di ghiaccio, o l'enigmatico Voldo, il nostro stravagante connazionale. Questo comunque riguarda solo l'aspetto estetico del gioco e non certo il suo gameplay, eccellente in entrambi i casi. Ma, giustamente, visto che esiste un codice di regolamentazione per i programmi televisivi, non vedo perché non dovrebbe esisterne uno anche per i videogiochi. Non vorrei però che ciò costasse il successo al gioco Nintendo. Noi proseliti della grande enne siamo abituati a giochi dall'aspetto pseudoinfantile e sappiamo quanto essi valgano. La mia preoccupazione riguarda soprattutto i neofiti. C'è la fuori qualcuno che ha comprato *The Wind Waker* senza essere un fan della serie di *Zelda*?

Hypercat

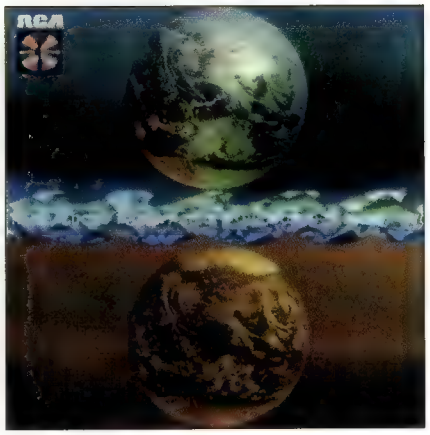
I produttori cinematografici sono pronti a tagliare via dai loro film intere scene violente per non rischiare un controproducente bollino 'Mature'. I produttori di videogiochi sono pronti a inserire nei loro giochi intere scene violente per assicurarsi un invitante bollino 'Mature' [?]. O forse la questione è diversa, ed entrambi seguono la stessa filosofia: massimizzare il sangue e minimizzare l'età consigliata. No, non sempre si segue questa strada. Meglio non cadere nel luogo comune. Ma l'importante, in molti casi, è avere un richiamo per la stampa generalista. *Enter The Matrix* ha sfruttato il nome, *GTAIII* la violenza, *Dog's Life* l'approccio. *The Wind Waker* cosa ha sfruttato? Il nome Nintendo? Il nome Miyamoto? Ma chi sa, in Italia, chi sia Miyamoto?

'ADOTTA UNA PECORA SURREALE' DA FORUM

Il buon Macca si alzò di buon ora e guardandosi allo specchio quella mattina si riscoprì un individuo buono e caritatevole. Aveva appena deciso di aderire all'iniziativa "Adotta una pecora" e così, uscito di casa col cuore colmo di buoni propositi si mise, da buon pastorello quale in fondo era, alla ricerca di qualche pecorella videoludicamente smarrita. Si rese subito conto che fuori dall'ovile di erbivori smarriti la campagna circostante ne era piena... avrebbe dovuto solo scegliere il soggetto più adatto da togliere dalla strada e avrebbe compiuto la sua buona azione. Ma con sommo dispiacere si rese subito conto che tutte le pecorelle erano in cuor loro felici della loro situazione di ignoranza videoludica e proprio non ne volevano sapere di acquistare software originale o di smetterla di giocare con le tette di un'archeologa. Così, quando il sole era già tramontato da un pezzo, il buon Macca tornò deluso alla sua casetta e lì capì... Capì che in fondo il mondo è bello perché vario e che di pecorelle smarrite ce ne sarebbero sempre state; il che non era necessariamente un male: grazie a loro avrebbe accresciuto il suo senso critico e avrebbe continuato a sentirsi migliore della massa. Allora, rinfrancato da quella nuova consapevolezza, smise di mangiare Nutella, si lavò accuratamente le mani e andò a dormire. Promettendosi che il giorno dopo non si sarebbe più sentito buono e caritatevole. E così accadde.

Macca

macca07@libero.it



'Come è profondo il mare' (1977), di Lucio Dalla. Dopo la collaborazione con il poeta bolognese Roberto Roversi, l'album del 1977 segna il debutto di Dalla come autore dei testi. Il risultato è 'Come è profondo il mare', capolavoro di ermetismo surreale. O qualcosa del genere. Un testo ambiguo e sperimentale, viene giudicato un capolavoro. All'incirca il contrario di quanto avviene oggi nei videogiochi

Il giorno dopo, il buon Macca si alzò nuovamente di buon'ora. Il suo negoziante gli aveva assicurato l'arrivo in mattinata del gioco che aspettava da tanto tempo, così si preparò in fretta ed uscì di casa col cuore colmo di entusiasmo. Macca aveva scoperto dell'esistenza di questo gioco, intitolato 'Gioco d'Autore Puzzonasista', in un pomeriggio tranquillo di molti mesi prima, quando una rivista gli aveva dedicato una pagina di anteprima. Lungo la strada per il negozio, il buon Macca incontrò il suo amico Maccabi, giovane calciatore di origine israeliana, di ritorno a casa dopo aver fatto quattro passi al centro commerciale.

Macca: "Ciao Maccabi"

Maccabi: "Shalom Macca"

Macca: "Come butta?"

Maccabi: "Sono stato a fare quattro passi al centro commerciale"

Macca: "Cosa ti sei comprato?"

Maccabi [mostrando un gioco]: "Ho preso 'Gioco di Calcio a Prova di Idioti 3'. Secondo me spacca!"

Macca [sorridendo paterno]: "Sì, sì, può darsi. Ora però vai a casa, che devo andare a comprare un gioco serio e non voglio Sheep Gamer in giro"

Maccabi: "Ok, ciao!"

> "Ho deciso di rispondere al vostro appello e di spiegare di persona non solo perché le ragazze non consumano, ma perché non si fanno nemmeno vedere"
>
> Nime

Alt-FAQ
Domande Alternative

1 Cosa bisogna fare quando si perde la passione per il videogioco??
[Zen, da un newsgroup italiano]

2 In che modo le donne giudicano i videogiocatori uomini?
[COBOL X, da un forum italiano]

3 Cosa spinge una donna a videogiocare?
[Nemesis Divina, da un forum italiano, riguardo alla difficoltà nei videogiochi]

4 Oggi qualcuno comprerebbe *Asteroids*?

5 Un mercato composto per buona parte da adolescenti, come quello del videogioco, può maturare?

6 I voti ai videogiochi hanno ancora motivo di esistere?

7 Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare. A che?
[Proposta da Stone 21]

Inviate le vostre risposte o le vostre domande alternative a **videogiochi@futuremediaitaly.it**

Macca: "Ok, ciao!"
Il buon Macca si riavviò quindi sul suo cammino. Arrivato di fronte al negozio, notò alcuni gruppi di persone che, con fare disinvolto, uscivano dall'attività commerciale con una confezione di gioco in mano. Macca guardò e si accorse che si trattava di 'Gioco di F1 Deluxe: Freni Inutili Edition'. "Vero - pensò Macca – oggi esce anche questo titolo per Yak Gamer. Bah! Ma a me, in fondo, cosa importa? – si chiese. E così dicendo imboccò in negozio. Arrivato davanti al bancone si rivolse senza indugio al suo amico MacCaci, vecchio negoziante di origine scozzese.
Macca: "Ciao MacCaci"
MacCaci: "For Auld Lang Syne, Macca"
Macca: "Eh?"
MacCaci: "No, niente"
Macca: "Oh, be', ascolta, è arrivato il gioco che ti avevo ordinato?"
MacCaci: "Ah, no, mi dispiace, l'hanno cancellato"
Macca: "Uh?"
MacCaci: "Sì, tanto non avrebbe venduto una copia. Hanno preferito far lavorare il team di sviluppo su 'Gioco di Botte da Orbi 5: Bud Spencer Experience', che sicuramente venderà un boato"
Macca: "..."
MacCaci: "Shit happens, buon Macca. Ma ora scusa, è arrivato il corriere con le copie natalizie di 'Copertina Imbottita di Colori Accecanti 12'. Le nonne ne vanno pazze"
Non poteva crederci. Fu così che il buon Macca, ferito nell'orgoglio da Hardcore Gamer (ammesso che questo esista), uscì dal negozio senza passare dal via. Aveva sostato sulla casella 'Imprevisti' e ora si sentiva come in prigione. Si diresse verso la Stazione Nord, dove prese un treno verso Viale dell'Accademia. Forse lì, pensò, ci sarebbero stati intenditori come lui. E lì avrebbe potuto vivere felice, costruendo meravigliose case, alberghi e sale giochi per il resto della sua vita. Almeno fin quando qualche gregge non avesse deciso che gli alberghi andavano costruiti brutti. Shit happens, pensò il buon Macca. Ma già stava fuggendo lontano, dove nessun dado altrui avrebbe mai più potuto raggiungerlo. O almeno così credeva lui..

DENTI DEL GIUDIZIO DA FORUM / 1

Salve Videogiochi, vorrei porvi una domanda: secondo voi quando la massa di videogiocatori incompetenti raggiungerà la maturità?
ILM

Nello stesso momento in cui la nicchia di videogiocatori puzzonasisti smetterà di comportarsi in modo elitario. Ovvero, mai. Stesso argomento, ma inquadrato diversamente.
La parola al numerico Andrea Alfieri...

Carlo Pedersoli (1929 Napoli), nuotatore, pallanotista, attore. Ha partecipato alle Olimpiadi di Helsinki del 1952. Oggi è un'icona del cinema italiano. Nel 1967 è protagonista di 'Dio Perdona... io no!', primo film in coppia con Mario Girotti (Terence Hill). Nel 1994, con 'Botte di Natale', la collaborazione tra i due attori si chiude. Nella sua carriera ha partecipato a circa 50 film. Probabilmente Bud Spencer non ha mai giocato ad un picchiaduro a scorrimento

DENTI DEL GIUDIZIO DA FORUM / 2

Sui forum e sulle riviste specializzate, uno dei problemi spesso dibattuti riguarda l'utilità o meno della presenza di voti nelle recensioni dei videogiochi. Perché ridurre un'opera di ingegno (d'arte?) ad un numerino, in fondo, piccolo ed insignificante? Insomma, le riviste di cinema non valutano un film "otto su dieci", piuttosto che "tre su dieci". Cacchio, l'ultimo CD dei Radiohead non viene bollato con un "nove su dieci". Nonostante in alcuni casi sia presente una valutazione sintetica, nel mondo della musica e del cinema si ha la tendenza a giudicare un prodotto in maniera meno netta che nell'industria dei VG. Si quantifica meno il godimento. Perché?

A mio modo di vedere il motivo è da ricercarsi innanzitutto nella relativa giovinezza, e nella conseguente 'immaturità', del mondo dei videogames. È una questione culturale. La musica accompagna l'uomo dalla notte dei tempi, e i fratelli Lumière hanno iniziato le loro proiezioni ad inizio secolo. Ciò comporta il fatto che noi, attraverso un meccanismo quasi osmotico, abbiamo raggiunto un certo livello di consapevolezza, e che siamo quindi in grado di crearci un giudizio in maniera autonoma. Avendo noi, invece, avuto relativamente poche (parlo per la maggioranza dei consumatori, ovviamente) esperienze videoludiche, siamo forse tuttora allo stadio di evoluzione in cui abbiamo bisogno di una guida critica, capace anche di sintetizzare, in maniera certo riduttiva, il valore di un gioco in un numero arabo tra lo zero e il

> "Si rese subito conto che tutte le pecorelle erano felici della loro situazione di ignoranza videoludica e proprio non ne volevano sapere di acquistare software originale"
>
> Macca

dieci. Ci mancano gli strumenti per raccogliere ed elaborare gli 'indizi' presenti in una recensione, e di conseguenza capire se *Monkey Ball* alla fine ci piacerà o meno. Quando avremo acquisito questa capacità di sintesi, **Videogiochi** non avrà più bisogno di esporsi a critiche per un nove o un otto, perché il nove e l'otto non ci saranno più. Per il momento, a voi il compito di formare le nostre coscienze.
Andrea 'Sephirot311' Alfieri

Il mondo del videogioco è come un immenso villaggio turistico. Arrivi per divertirti, passi il tempo svolgendo attività idiote, poi vai via lasciando tutto sottosopra, tanto in quel villaggio non tornerai più. Dagli 8 ai 28 hai videogiocato, ora se la sbrighino loro. Ma un mercato composto per buona parte da adolescenti, viene da chiedersi, può maturare? Oppure è una battaglia persa? Allestisci infiniti discorsi sulle potenzialità espressive del videogioco, sulla narrazione, sul game design. Un oceanomare (come direbbe Baricco) di assurdità sul videogioco come medium. Poi, arrivati a 28 anni, con una cultura videoludica invidiabile alle spalle, i videogiocatori smettono di videogiocare. L'uccellino apre le ali e lascia il nido. E ti ritrovi con un mercato invaso da ragazzini di 8 anni. E si ricomincia daccapo. Ma chissà cosa riserva il futuro. Oggi si vola via a 28 anni. In futuro forse più tardi. E magari si verrà introdotti al videogioco in modo diverso. Insomma, andiamo avanti...
Ah, certo, i voti. I voti sono l'eredità che ci ha lasciato il giornalismo specializzato degli esordi. Ed è vero, forse ancora non è tempo per abbandonarli. Per ora rimangono un elemento in più per valutare. O no?

GUERRA VIRTUALE DA FORUM VOL. 2
Ci si domanda se sia o meno rispettoso parlare di guerra [foto 01] in un film/videogioco/altro quando qualcuno ha patito per quelle stesse guerre. E io domando: è rispettoso parlare di travolgenti storie d'amore [foto 02] quando qualcuno non ne ha mai avute (e mai ne avrà)? È giusto narrare di vicende avventurose [foto 03] quando il culmine di una giornata, per qualcuno, è la pausa caffè in ufficio? Ed è opportuno, ancora, narrare di vite 'quotidiane' [foto 04] quando per quella stessa quotidianità ci si infila le canne di un fucile in bocca? Dunque tutto è irrispettoso. Quindi, per una proprietà matematica (che ora mi sfugge [foto 05]) tutto è rispettoso. Per non avere problemi etici è sufficiente non fare stupide distinzioni.
Nemesis Divina

Per risolvere una questione etica è sufficiente ridurre tutto ai minimi termini. Ha funzionato in duemila anni di filosofia, perché non dovrebbe funzionare anche con i videogiochi? Forse la chiave di tutto è l'ironia. Non solo per leggere queste righe, ma anche per dare una risposta alla questione 'videogiochi di guerra'. O su alcune cose, viene da chiedersi, non si può ironizzare?

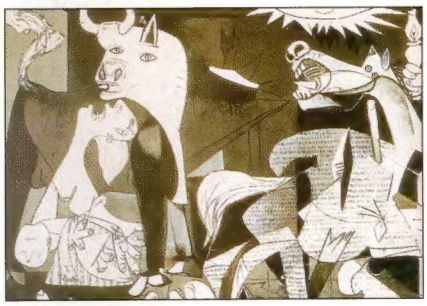
RISPOSTE DA ALT-FAQ #03
Domanda: Nel videogame qual è il momento di vero godimento?
Risposta di Stone21: Sicuramente quando lo denudi della sua plastichina trasparente. Solo in quel momento comincia il vero godimento! La natura vergine della confezione viene violata da mani bramose di novità e curiosità. Ognuno compra quello che gli piace, ma solo questo momento è comune a tutti. Qui non esiste nessuna console war, esiste solo la smania di arrivare al cospetto del nostro caro e amato sistema di intrattenimento, PC o console che sia.
Risposta di Enrico "chirux": Tutti, considerato che stiamo parlando di una emozione e perciò totalmente soggettiva.

Domanda: Quale sarà il primo gioco a costare 80€?
Risposta di Stone21: I titoli import costano tutti così, anche qualcosina in più. Se parliamo di mercato PAL non ci sono dubbi: *Pro Evolution Soccer Online*, *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3*. Automaticamente il futuro non è neanche troppo lontano: solo il tempo che serve per arrivare al tuo negozio di 'fiducia'.
Risposta di Enrico "chirux": Quello che non comprerò mai.

Domanda: Che senso ha avere tre console sul mercato se poi l'80% dei giochi è lo stesso per i tre sistemi?
Risposta di Stone21: Pagarli meno, a patto che tu abbia tutte e tre le console. Al diavolo gli effetti speciali che sono presenti solo su un sistema, tanto non potrai mai paragonarli se ne hai uno solo.
Risposta di Federico 'l'analista' Garatti: È proprio in quel 20% che si trovano i titoli che valgono veramente la pena di essere giocati, le killer application sono lì. E il resto? Specchietti per allodole...

DOMANDE DA ALT-FAQ #??
Pongo una domanda: Dopo essermi abituato a leggere **Videogiochi**, riuscirò in futuro ad acquistare un'altra rivista?
Enrico "chirux"

"L'amore è eterno finché dura" (Henri François Joseph de Régnier). E la fiducia conquistata ha sempre bisogno di essere alimentata. **Videogiochi** torna al lavoro. Felici di trascorrere con voi questa fine dell'anno. Felici, se così è successo, di avervi intrattenuto. È appena finita e già si ricomincia. Ma nessuno si lamenta. Nel mondo dei videogiochi è tutto troppo bello per tirarsi indietro. Al diavolo la pillola rossa e la pillola blu. Al mese prossimo...


01

02

03

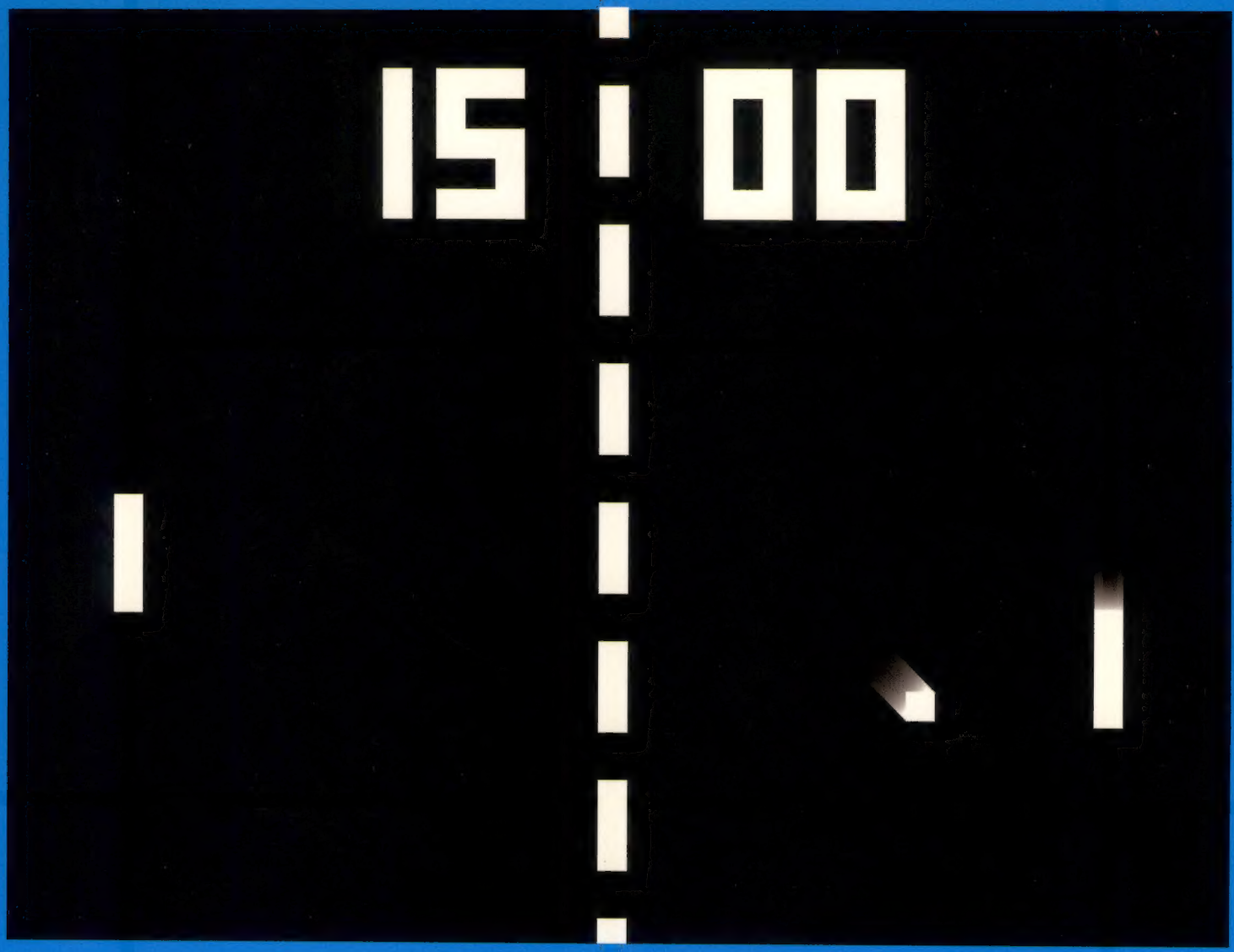
04

05

"È rispettoso parlare di travolgenti storie d'amore o di vicende avventurose quando il culmine di una giornata, per qualcuno, è la pausa caffè in ufficio?"

Nemesis Divina

Nel prossimo numero



gamesradar.it
future games
Il meglio per i videogiocatori
9 771723 334000 40004
SPED. IN A.P. - 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI